

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
ESCOLA DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

BEAR: O QUE ACONTECE QUANDO UMA WEBCOMIC MIGRA PARA O PAPEL

Klaus Wagner Saglauskas Gambarini

GUARULHOS

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
ESCOLA DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

BEAR: O QUE ACONTECE QUANDO UMA WEBCOMIC MIGRA PARA O PAPEL

Klaus Wagner Saglauskas Gambarini

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras. Área de concentração: Estudos Linguísticos. Linha de pesquisa: Linguagem em Novos Contextos

Orientador: Prof. Dr. Paulo Ramos

GUARULHOS

2019

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as pessoas que estiveram ao meu lado durante esta jornada.

À minha mãe, Selma, e meu pai, Antonio Carlos, pelo apoio e incentivo nos momentos difíceis.

Às minhas avós Julieta e Thereza, por compreenderem minha ausência.

Ao orientador Paulo Ramos, por ter me acolhido, pelas aulas, pelas correções de trajeto, pela paciência e por ter acreditado em mim.

À professora Ana Luiza Ramazzina, pelas aulas, por deixar claro para mim um conceito fundamental para minha pesquisa e pela participação do meu processo de banca, com sua leitura minuciosa.

Ao professor Rodrigo Scama, por aceitar participar da minha banca, pela leitura atenciosa e dicas valiosas para montar o trabalho.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Letras da Unifesp, em especial à Prof.^a Dra. Vanda Elias, à Prof.^a Dra. Renata Philippov e Prof. Dr. João Kogawa.

E também aos funcionários e contratados da Unifesp, que sempre foram dedicados para que a Universidade funcione perfeitamente.

À “tia” Agda, pela presteza e solidariedade.

À Maria Alice, por ter me ajudado em um difícil processo de superação pessoal.

Ao meu tio Eduardo, que não esquecia de mim, mesmo quando eu esquecia de tudo.

À família de Santo Antonio de Posse, tia Solange, tio Marcos e minhas queridas primas Mariane e Cecília, por terem me acolhido e pelo carinho.

Ao Eduardo, que me facilitou a vida durante o processo de pesquisa.

Ao Wesley, por estar do meu lado quando precisei.

Ao Quarteto Fantástico, Amanda, Luiz e Flávio, que me animavam para continuar o trabalho e se tornaram amigos. Pelas dicas de leitura e pelas risadas. E à Isabela, que chegou depois, mas também ajudou muito.

E a quem mais fez parte do processo de pesquisa, agradeço sempre.

RESUMO

O objetivo da presente pesquisa é verificar o que acontece quando uma história em quadrinhos migra do meio digital para o impresso. Pretende-se também compreender como o leitor forma os sentidos do texto, que mudanças o autor precisa fazer para adequar a obra no processo de migração de suporte, analisar de forma comparativa uma história em quadrinhos em ambos os suportes e evidenciar a importância para a linguagem das histórias em quadrinhos. Para fazer este estudo, o corpus escolhido foi a obra “Bear”, da autora brasileira Bianca Pinheiro, que nasceu como “BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro” em 2012 e que migrou de suporte para os livros impressos “Bear”, volumes 1, 2 e 3. O recorte utilizado será o Prólogo e o Capítulo 1 da webcomic e o Volume 1, lançado em livro. O estudo traz como fundamentação teórica as definições de suporte de Debray (1993), Marcuschi (2003, 2018), Maingueneau (2013), Bonini (2011) e Távora (2008, 2012). Para as definições de webcomics e quadrinhos digitais, serão usados como aporte teórico os estudos de Cirne (1972), Franco (2007, 2008, 2013), Mendo (2008), Ramos (2009), Santos (2010), Veronezi (2010), Eisner (2010), Luna (2013), Cagnin (2014), Groensten (2015) e Barbieri (2017). Para analisar o processo de migração da webcomic para o impresso, serão feitas comparações entre quadros e páginas correspondentes nos dois diferentes suportes. Buscamos compreender como o leitor forma o sentido da narrativa por meios de pistas no texto usando as teorias da Linguística Textual de Koch (2008, 2016, 2017), Marcuschi (2003, 2018), Cavalcanti (2012) e Koch e Elias (2016). A hipótese é a de, que ao migrar de suporte, uma história em quadrinhos apresenta pistas diferentes para que o leitor forme os sentidos do texto. Sem capacidade tecnológica para interação em massa ou animação, o papel requer manipulação no texto original.

Palavras-chave: Webcomic. Suporte. Texto Multimodal. Histórias em Quadrinhos. Sentido. Bear.

ABSTRACT

The objective of the present research is to verify what happens when a comic book migrates from the digital support to the print version. Just as we intend to understand how the reader forms the meanings of the text, what changes the author needs to make to fit the work in the support migration process, comparative analysis of a comic in both supports and evidence the importance for the language of the comics. To do this study, the corpus chosen was the comic "Bear", by Brazilian author Bianca Pinheiro, who originally created as "BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro" in 2012 and migrated support for the print books "Bear", Volumes 1, 2 and 3. The clipping will be the Prologue and Chapter 1 of webcomic and Volume 1, released in book. The papers presents as theoretical basis the definitions of support of Debray (1993), Marcuschi (2003, 2018), Maingueneau (2013), Bonini (2011) and Távora (2008, 2012). For the definition of webcomics and digital comics, it will be used as theoretical studies by Cirne (1972), Franco (2007, 2008, 2013), Mendo (2008), Ramos (2009), Santos (2010), Veronezi (2010). Eisner (2010), Luna (2013), Cagnin (2014), Groensten (2015) and Barbieri (2017). To analyze or process the webcomic process for printing, comparisons will be made between frames and corresponding pages in two different sports. We seek to understand how the reader forms or the meaning of the narrative by means of tracing in the text using as theories of the Textual Linguistics of Koch (2008, 2016, 2017), Marcuschi (2003, 2018), Cavalcanti (2012) and Koch and Elias (2016).). One hypothesis is that when migrating from support, a comic book presents different tracks to the reader so that the senses of the text. With no technological capability for mass interaction or animation, paper requires manipulation in the original text.

Keywords: Webcomic. Support. Multimodal Text. Comics. Formation of meaning. Bear.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa da história em quadrinhos	32
Figura 2 – Cena da abertura de barris no suporte impresso	43
Figura 3 – Três capturas de tela da animação “Astérix chez les Bretons”	44
Figura 4 – Capa digital de “The Thing”	54
Figura 5 – Primeira página do site não é a capa	55
Figura 6 – Ícones de troca de páginas	72
Figura 7 – Shatter	74
Figura 8 – Capa brasileira de “Crash”	76
Figura 9 – Página 8 de “Crash”	77
Figura 10 – Página interna de “Digital Justice”	79
Figura 11 – Primeira webcomic que se tem registro	84
Figura 12 – “NetBoy” continua a circular na internet	85
Figura 13 – O encontro de Megaton Man com Savage Dragon	86
Figura 14 – Primeira tira de “Sluggy Freelance”	87
Figura 15 – Primeira tira de “User Friendly”	88
Figura 16 – Primeira tira de “PVP”	89
Figura 17 – Tira da série “Malvados”	89
Figura 18 – Primeira geração dos Combo Rangers	91
Figura 19 – Página de divulgação da volta dos Combo Rangers	93
Figura 20 – Capa de Combo Rangers – Somos heróis	94
Figura 21 – Outra tira da série “Malvados”	95
Figura 22 – A interação dos leitores na página do Facebook	96
Figura 23 – Primeira tira de “Um sábado qualquer”	97
Figura 24 – Tira de “Um sábado qualquer”	98
Figura 25 – Tira censurada de Armandinho	99
Figura 26 – Capa de “Meu pai é um homem da montanha”	102
Figura 27 – Capa de Dora	102
Figura 28 – Capa de “Alho poró”	103
Figura 29 – Capa de “Eles estão por aí”	103
Figura 30 – Capa de “Mônica: Força”	104

Figura 31 – Capa de “Mônica: Tesouros”	104
Figura 32 – Plano geral da página inicial de “BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro”	106
Figura 33 – Parte superior da página	107
Figura 34 – Parte superior da história em quadrinhos	107
Figura 35 – Parte inferior da história em quadrinhos	108
Figura 36 – Abaixo da história em quadrinhos, os comentários da autora e a caixa fixa do site	108
Figura 37 – Parte inferior da página: a caixa fixa do site	109
Figura 38 – Destaque no ícone superior direito	110
Figura 39 – Banner “Bear”	111
Figura 40 – Banner “Livros”	111
Figura 41 – Banner “Eventos”	112
Figura 42 – Banner “Extras”	112
Figura 43 – Página “Livros”	113
Figura 44 – Página “Eventos”	113
Figura 45 – Página “Material Extra”	114
Figura 46 – Abas fixas	115
Figura 47 – Sobre	115
Figura 48 – Personagens	116
Figura 49 – Extra Page em “Tapas”	117
Figura 50 – O Gigante	118
Figura 51 – Raven & L’ours	119
Figura 52 – Chapitres	120
Figura 53 – Parte mais abaixo do site	121
Figura 54 – Hiperlink que leva o leitor ao perfil de Facebook de “Bear”	122
Figura 55 – “A webcomic”, dividida em capítulos	122
Figura 56 – Ícone “O site”, com mais hiperlinks para o leitor	123
Figura 57 – “Encontre-me” leva o leitor a perfis pessoais da autora	123
Figura 58 – “Leia também!” leva autor a sites parceiros de “Bear”	124
Figura 59 – Informações que ficam totalmente abaixo no site	124
Figura 60 – A Webcomic aparece abaixo do banner	126

Figura 61 – Para ler toda a página, é preciso descer a barra de rolagem	127
Figura 62 – Nesta sequência, a luz está apagada	129
Figura 63 – Nesta sequência, a luz está acesa	129
Figura 64 – Primeiro GIF em “Bear”	130
Figura 65 – Destaque mostra a linha do raio de sol em movimento	130
Figura 66 – Primeiro comentário da autora	131
Figura 67 – As linhas dentro da fruta se movimentam	131
Figura 68 – Partindo da esquerda para a direita, os traços dão a sensação de que a fruta rodopia sobre a cabeça da personagem	131
Figura 69 – Obtendo um item	132
Figura 70 – Comentário sobre pose de personagem	132
Figura 71 – Resposta à autora	133
Figura 72 – Link adquire um item	134
Figura 73 – Link adquire um item novamente	135
Figura 74 – Link adquire um item mais uma vez	135
Figura 75 – Transformice	136
Figura 76 – Menino Lelda	137
Figura 77 – Capa do Volume 1	137
Figura 78 – Capa interna do Volume 1	138
Figura 79 – Página 3	138
Figura 80 – Contracapa	140
Figura 81 – Raven cai na barriga de Dimas	145
Figura 82 – A fruta parece ser venenosa	146
Figura 83 – A fruta desconhecida pode matar	147
Figura 84 – Dimas fixa a placa de aviso	148
Figura 85 – Dimas ficou assustado	149
Figura 86 – A mochila cai no chão	150
Figura 87 – Dimas fixa a placa de aviso (HQ)	152
Figura 88 – A cena introduz o uso do primeiro GIF na webcomic	154
Figura 89 – Sem movimento na HQ em papel	157
Figura 90 – Sequência da figura anterior	160
Figura 91 – Desenho apresentado segue em movimento	161

Figura 92 – O outro frame que compõe a animação	161
Figura 93 – Como Raven desenhou o Sol	164
Figura 94 – A composição da página	165
Figura 95 – Primeiro quadro da página 34 da webcomic	166
Figura 96 – Sol piscando ou acendendo?	166
Figura 97 – Sol completamente apagado	167
Figura 98 – Sol começa a acender	167
Figura 99 – Sol quase iluminado	167
Figura 100 – Sol totalmente iluminado	167
Figura 101 – O desenho está com mais amarelo e mais claro que a figura anterior	169
Figura 102 – Nariz e bochechas estão com valores diferentes do restante da pele	170
Figura 103 – Montagem feita para ilustrar o que é valor	171
Figura 104 – Página 36 de “Volume 1”	173
Figura 105 – O prisioneiro	176
Figura 106 – O prisioneiro misterioso	177
Figura 107 – Link estreia no mundo dos videogames em 1986	178
Figura 108 – Link em 2D	178
Figura 109 – Link com novo visual em “Breath of the Wild”	179
Figura 110 – Link em um visual “clássico”	179
Figura 111 – Introdução de “The Wind Waker”	180
Figura 112 – Comentários sobre Link	181
Figura 113 – Primeiro comentário	181
Figura 114 – Segundo comentário	182
Figura 115 – Terceiro comentário e resposta de Bianca	183
Figura 116 – Quinto comentário	183
Figura 117 – Personagem “Menino Lelda”	184
Figura 118 – Primeira aparição do “Menino Lelda” no suporte impresso	186
Figura 119 – O enigma da Capivara	189
Figura 120 – Duas respostas diferentes para o mesmo enigma	190
Figura 121 – Bianca Pinheiro curtiu o primeiro comentário	191

Figura 122 – Bianca Pinheiro também curtiu o segundo comentário	191
Figura 123 – Dimas sabe a resposta	192

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Classificação de “Cebolinha – Eu trabalho sozinho” sob o conceito de suporte de Bonini	32
Quadro 2 – Classificação de “Cebolinha – Eu trabalho sozinho” sob o conceito de mídia de Bonini	33
Quadro 3 – Exemplo da classificação de alguns suportes	45
Quadro 4 – Quadro comparativo entre os suportes de “Asterix entre os Bretões”	46
Quadro 5 – Graus de interações dos leitores com as HQtrônicas, segundo Franco	49
Quadro 6 – Gráfico de demanda da Rhapsody forma a cauda longa	63
Quadro 7 – Incidências de animações em Prólogo e Capítulo 1	129

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1 – O SUPORTE	17
1.1 Midiologia de Régis Debray	17
1.2 Maingueneau: comunicação e o conceito de “Mídium”	21
1.3 O suporte de um texto, segundo Marcuschi	26
1.4 O termo suporte, segundo Bonini	30
1.5 Távora e uma nova forma de classificar os suportes	34
1.5.1 Matéria	39
1.5.2 Forma	41
1.5.3 Interação	46
1.6 Escolha da definição de suporte	47
CAPÍTULO 2 - AS WEBCOMICS NO BRASIL E NO MUNDO	48
2.1 Definições	48
2.1.1 HQtrônicas	48
2.1.2 Quadrinhos Digitais	52
2.1.3 Webcomics	56
2.1.3.1 Arquivamento	56
2.1.3.2 Leitor	58
2.1.3.3 Distribuição	60
2.1.3.4 Negócios	65
2.1.3.5 Temas	68
2.1.3.6 Adaptação	70
2.1.3.7 Navegação	71
2.2 HQs feitas no computador	73
2.3 Histórias em Quadrinhos no CD-ROM	79
2.4 Primeiras Webcomics	83
2.5 Webcomics brasileiras	91
CAPÍTULO 3 – CORPUS E METODOLOGIA	101
3.1 A autora	101
3.2 Resumo da história “Bear”	105
3.3 O site “Bear, webcomic por Bianca Pinheiro”	

3.3.1 Estrutura do site	109
3.3.2 A Webcomic	125
3.3.3 Sessão de comentários	132
3.4 Bear – Volume 1	137
3.5 Procedimentos de análise	140
CAPÍTULO 4 - ANÁLISE COMPARATIVA: WEBCOMIC X HQ IMPRESSA	144
4.1 Dimas está assustado e alerta viajantes	144
4.2 Primeiro GIF em Bear	154
4.3 Sol piscante	163
4.4 Intertextualidade em Bear: Zelda	176
4.5 Enigma da Capivara	188
CONSIDERAÇÕES FINAIS	194
REFERÊNCIAS	199
ANEXO: PRÓLOGO E CAPÍTULO 1 DE “BEAR”	215

INTRODUÇÃO

Nosso objetivo nesta pesquisa é verificar o que acontece com uma história em quadrinhos com recursos multimídia ao migrar de suportes digitais para impressos. Como objetivos específicos, pretendemos:

- 1- verificar que tipos de mudança o/a autor/autora faz no texto durante o processo de migração;
- 2- evidenciar a importância do suporte para a linguagem das histórias em quadrinhos;
- 3- observar como a interatividade entre autor/leitor e leitor/leitor podem alterar o sentido para os leitores;
- 4- compreender como o leitor forma os sentidos do texto nos dois suportes.

Partimos da hipótese de que, ao migrar de suporte, uma história em quadrinhos apresenta pistas diferentes para que o leitor forme os sentidos do texto. Acreditamos que uma webcomic (histórias em quadrinhos feitas para circular na internet, cuja definição é abordada mais adiante, no capítulo 2), com recursos multimídia, como animação e sessões de comentários, ao migrar para um suporte impresso, que é estático, requer uma manipulação no texto original.

Escolhemos como objeto de estudo a obra “Bear”, uma história em quadrinhos nacional feita por Bianca Pinheiro. Originalmente, foi veiculada na internet como “BEAR, uma webcomic por Bianca Pinheiro” e, então, lançada no suporte impresso, em livro, com o “Bear – Volume 1”. A escolha se deu pela relevância desta obra no país, demonstrada ao ser lançada em mais dois volumes impressos e com primeiro volume reeditado, por ter sido premiada, inclusive fora do Brasil, e apresentar comportamentos da migração de suporte instigantes para uma pesquisa acadêmica, como a transposição de uma animação para uma tela estática, ter uma sessão de comentários com participação frequente dos leitores, elementos que deixam de existir em suportes impressos.

Para isso, dividimos nosso estudo em quatro capítulos:

- o primeiro, sobre suporte;

- o segundo, sobre webcomics;
- o terceiro, com apresentação sobre como faremos nossa metodologia;
- o quarto, com análises.

No primeiro capítulo, apresentamos os principais estudos sobre suporte na área da Linguística. Como arcabouço teórico, usamos Debray (1993), Maingueneau (2013), Marcuschi (2008), Bonini (2003, 2011) e Távora (2008, 2012). A proposta é compreender uma linha histórica de estudo da categoria suporte e utilizar essas pesquisas como guia para montar uma base metodológica de análise. Optamos pelo estudo de suporte para tratar da materialidade, forma e meios de interação que nosso objeto apresenta, definições estudadas, em maior ou menor grau, pelos autores citados.

No segundo capítulo, apresentamos uma história sobre as webcomics no Brasil e no mundo. A ideia é compreender como surgiu esse fenômeno, quais as principais obras que nortearam a produção atual e expor alguns dos mais importantes trabalhos nacionais. Também usamos essa sessão para mostrar diferentes definições sobre as histórias em quadrinhos publicadas fora do suporte tradicional, que é o impresso. Para isso, trazemos como arcabouço teórico Franco (2007, 2008, 2013), Santos (2010), Veronezi (2010), Luna (2013), Ramos (2013), Tomazeli (2017) e Bretas (2017). Ao final, justificamos nossa escolha pelo termo webcomic, que se deu pois sintetiza melhor sobre a forma de interatividade desta categoria, dialogando com as ideias de Santos (2010).

Dividimos o terceiro capítulo em duas partes principais. A primeira apresenta cada aspecto da webcomic “Bear”, cada funcionalidade, como é a estrutura do site, onde fica a história dentro da página, quais são os recursos multimídia usados pela autora para compor a narrativa e como funciona a sessão de comentários. Da mesma forma, mostramos como é o volume 1, em suporte impresso.

A segunda parte do terceiro capítulo é uma descrição de como fizemos a metodologia do trabalho. Usamos Távora (2008, 2012) como fio condutor desta sessão, pois acreditamos que apresenta um estudo da categoria suporte nos aspectos de registro, acesso, forma, atualização e interatividade.

A quarta e última parte deste estudo é dedicada à análise de quatro momentos da obra “Bear”. Os exemplos foram escolhidos por apresentarem diferentes mudanças de composição durante a migração. Escolhemos um momento em que uma vinheta com uma animação composta por dois frames de desenhos diferentes migra para o papel e exige que o leitor busque pistas fora da imagem para formar o sentido do texto. Outro exemplo escolhido é um momento em que uma animação composta por frames de desenhos idênticos, mas com cores diferentes, migra para o impresso com uma cor “intermediária”. O exemplo seguinte é sobre como os hipertextos podem evidenciar as relações intertextuais da webcomic, tornando o suporte impresso mais limitado neste aspecto interacional. E, por último, uma análise sobre como o hipertexto pode trazer pistas diferentes para a formação do sentido do texto no meio digital.

Este trabalho empresta também conceitos da Linguística Textual, pois este campo trata o texto como objeto de estudo, segundo Koch (2017). Apresentaremos essa base teórica na introdução, para podermos aprofundar nas discussões mais específicas ao longo do trabalho. Para isso, precisamos evidenciar que um dos focos das discussões da Linguística Textual é compreender como o leitor forma o sentido no texto. Iremos trabalhar esses conceitos na análise, por isso, apresentamos alguns conceitos que julgamos importantes já na introdução a contextualização do campo teórico.

O objeto de investigação da Linguística Textual foi concebido de maneiras diferentes conforme mudavam as percepções de estudo. O ponto principal a ser notado é que o texto é tido como unidade básica de comunicação em uma interação socialmente situada.

Segundo Koch e Elias (2013), texto é uma entidade multifacetada, que exige conhecimentos linguísticos e de mundo que tem como objetivo a comunicação entre sujeitos. “Na abordagem interacional de base sociocognitiva, o texto é uma realização que envolve sujeitos, seus objetivos e conhecimentos com propósito interacional” (KOCH E ELIAS, 2013, p. 32).

Para Marcuschi (2008), texto é uma unidade comunicativa e uma unidade de sentido. É uma produção coletiva e não unilateral, fazendo do texto uma atividade sociointerativa. O texto é visto como um sistema de conexões entre vários elementos, construído numa orientação de multissistemas, que envolvem aspectos linguísticos e não linguísticos. Também é um evento interativo, sendo um processo e

uma coprodução e é composto por elementos multifuncionais e deve ser processado com esta multifuncionalidade.

Para Koch (2016), o texto é produzido tendo em vista a realização de determinados fins. De acordo com a pesquisadora, o sentido não está no texto, mas se constrói a partir dele. Existem estratégias para as construções de sentido.

Isso coloca os participantes do evento comunicativo como estrategistas na formulação de sentido de um texto. Ainda de acordo com Koch (2015), a interação entre produtor do texto e leitor/ouvinte (chamado de interpretador) coloca ambos os atores como participantes ativos no processo de construção de sentido. Para essa construção, é necessária a mobilização de contexto a partir de pistas e sinalizações que o texto oferece.

Produtor e interpretador do texto são, portanto “estrategistas”, na medida em que, ao jogarem o “jogo da linguagem”, mobilizam uma série de estratégias – de ordem sociocognitiva, interacional e textual – com vistas à produção de sentido (KOCH, 2015, p. 21).

A autora acredita que as peças que ela chama de “jogo da linguagem” sejam o produtor/planejador, o texto e o leitor/ouvinte. Ou seja, de acordo com as pesquisas do campo da Linguística Textual, o texto é visto como um evento comunicativo que requer conhecimento linguístico e de mundo por parte dos participantes.

Partindo desta teoria, consideramos que as histórias em quadrinhos também são textos. Esses conceitos serão o fio condutor da pesquisa, que empresta também conceitos de suporte, hipertextualidade e intertextualidade vindos desta corrente teórica.

Portanto, seguiremos a linha de que quadrinhos, além de texto, são multimodais. Segundo Veloso (2014), os modos “são os recursos utilizados na construção de significados em determinado texto”. Esses recursos são formados social e culturalmente. Por uma série de fatores, passam a fazer parte do sistema de comunicação de uma sociedade, como placas de trânsito, por exemplo, que trazem símbolos que carregam significados para as pessoas, muitas vezes palavras apresentadas.

Quando um ou mais modos são combinados, ocorre o chamado texto multimodal, caso que inclui as histórias em quadrinhos e, entre elas, “Bear”, objeto de análise deste estudo. O sentido que o leitor coloca no texto é reflexo do

entendimento de mais de um recurso semiótico. De acordo com Araújo (2011), a multimodalidade é importante na construção do sentido, conectando os recursos semióticos de um texto.

A multimodalidade envolve o estudo de textos verbais conectados a outros modos semióticos como visual, sonoro, gestos e movimentos para mostrar que a significação nos textos é representada de diferentes formas. Embora esses diferentes modos semióticos possam se conectar com o modo verbal, estes não dependem do verbal, também como o verbal não depende de outros modos semióticos (ARAÚJO, 2011, p. 15). Embora integrados, não haveria hierarquia entre eles.

Esse conceito é importante, pois acreditamos que o termo “multimodal” seja mais adequado ao nosso corpus do que “verbo-visual”, já que o texto verbal de uma história em quadrinhos se dá por meio de signos visuais tanto para a formação de sentido das imagens quanto para o texto verbal.

CAPÍTULO 1

O SUPORTE

Nesta seção, trataremos da questão do suporte de um texto. Consideramos o papel como um agente fundamental na formação da linguagem das histórias em quadrinhos com o passar dos anos. O avanço da tecnologia ao longo dos anos favoreceu a criação das chamadas webcomics e outros quadrinhos digitais. Para estudarmos a migração de “Bear” do computador para o papel, é necessário, portanto, estudarmos o conceito de suporte.

Optamos por fazer a linha histórica sobre o conceito, apresentando os estudos de Debray, Maingueneau, Marcuschi, Bonini e Távora. Então, ao final, apontaremos quais os estudos servirão de base para nossa análise e por quê.

1.1 Midiologia de Régis Debray

Régis Debray é um dos expoentes do estudo de mídia, um dos primeiros autores conhecidos a discutir como o suporte material influencia o sentido de um enunciado. Filósofo de formação, o francês esteve ligado a Che Guevara nos anos 1960, participando de guerrilhas. Isso talvez explique o porquê de o estudo trazer conceitos de desigualdade social para explicar como funciona a comunicação.

Na França, Régis Debray percorreu um longo caminho intelectual no campo das ciências humanas. Pouco estudado na história do pensamento comunicacional, Debray é um pensador que esteve notadamente presente no cenário intelectual dos anos 1980 e parte dos anos 1990, particularmente no tocante aos estudos de mediação (MARANHÃO e GARROSSINI, 2010, p. 34).

Em “Curso de Midiologia Geral” (1993), o autor traz um importante estudo sobre a relação da humanidade com o que ele chama de “mediações”, processo que ele diz ocorrer quando “uma ideia se torna força material” (DEBRAY, 1993, p. 14). No estudo, há uma importante discussão que o autor faz com o leitor sobre o papel da comunicação no mundo, como essa comunicação é feita e como alguns grupos detêm essas formas de comunicação. O livro traz uma contribuição para entender o conceito de suporte.

O suporte é, talvez, o que se vê menos e o que se conta mais. Na civilização concebida como sistema de produção de vestígios, ele não representaria a força produtora, nem a fonte de energia, mas sim a matéria-prima. Nem mais nem menos (DEBRAY, 1993, p. 207).

Debray considera que todo e qualquer tipo de informação necessita de uma força material para que seja possível de ser comunicada. Ele explica que essas trocas de informação são feitas por meio de símbolos e afetam o ambiente social nos quais estão inseridos. Ele considera o dinheiro, por exemplo, como uma mídia, ao dizer que, em nosso sistema financeiro atual, um determinado valor precisa ser colocado em um tipo específico de material, com símbolos grafados para que se tenha de fato um significado perante a sociedade. Uma moeda é uma mídia, segundo o autor. Uma cédula, também.

Apesar de explicar com exemplos que vão desde o sistema de valores, o autor tem como foco de estudo a comunicação. Para nossa pesquisa, focaremos em como ele construiu o conceito de suporte ao estudar as mídias. Em um primeiro momento, para mostrar a relevância do suporte no processo comunicativo, o autor fala sobre como ocorreram os primeiros registros de escrita. Para isso, narra como as mudanças de suportes de registro criaram os ideogramas e pictogramas. Do buril e cinzel (instrumentos para talhar feitos de aço ou metal) para cálamo (ferramenta para talhar feito de cana), depois para o papiro e assim por diante.

Na leitura do pesquisador, a civilização humana se comunicava por formas mais rudimentares, monossilábicas e tinham registro escrito com formas mais retas. Conforme a evolução do suporte, houve também a possibilidade de registrar letras arredondadas, o que também moldou a grafia e as formas de formarem as línguas através da história. “Muito antes de McLuhan a história da escrita tinha materializado o *médium is message* mostrando de que maneira o material condiciona o utensílio de inscrição que, por sua vez, dita a forma da escrita” (DEBRAY, 1993, p. 208). McLuhan (1964) criou o termo “*médium is message*” (o meio é a mensagem, em tradução livre) com a ideia de que o meio de transmissão de uma mensagem é tão importante quanto o conteúdo em si.

Debray trata também de um conceito a que chama de desmaterialização. Ele acredita que o “modelo ideal futurista em que o documento físico já não será manipulado diretamente, mas consultado à distância, em uma tela, sob a forma de um sócio identificado por um código numérico” (DEBRAY, 1993, p. 221).

Uma das preocupações do autor, a qual passa por toda a seção da desmaterialização, é a perda do conteúdo físico ao longo dos anos. O arquivamento digital de livros e jornal é comparado por ele como uma agricultura sem terra e línguas sem palavras. Há um levantamento histórico de como a escrita passou dos reinos minerais, com a escrita feita em pedras, argila e até mesmo o bronze, para o reino dos animais, com o couro depois para o reino vegetal, com o papiro e finalmente o papel, passando pela revolução das gráficas. “Em regra geral, o suporte mais resistente cede diante do suporte mais flexível” (DEBRAY, 1993, p. 225). Hoje, com os arquivamentos digitais, o autor entende que não há uma materialidade no texto e diz que voltamos ao reino dos minerais para o arquivamento, com a substituição da celulose pelo silício.

Debray usa muito o termo “alijamento”, referindo-se à perda de peso dos suportes, que são mais ou menos utilizados durante a história humana contando os fatores praticidade e custo. De acordo com o autor, a evolução das tecnologias desde a criação do ideograma mostra que determinado suporte só tinha o uso constituído quando era financeiramente acessível para quem circulava o texto. Isso culminou no domínio do papel no século passado como forma de circulação, por exemplo, dos jornais e revistas. “A tendência do alijamento, a partir de certo estágio, dá lugar às necessidades de estocagem, de concentrar um número cada vez maior de dados em um espaço cada vez menor, única forma de evitar a asfixia do arquivo por obstrução” (DEBRAY, 1993, p. 225).

Hoje, com a internet de fácil acesso e pela prática de entrar nos sites por smartphones, o cenário mudou. Debray não integrava esse cenário durante a escrita do “Curso de Midiologia Geral”, portanto, ainda fazia a comparação entre papel e outras mídias físicas, como o CD-ROM. “Neste caso, a redução de formato leva vantagem sobre a desmaterialização do suporte” (DEBRAY, 1993, p. 226).

A explicação passa por um diálogo criado com as evoluções constantes das tecnologias de arquivamento. Por exemplo, no aumento da capacidade de se fazer em transmissões ao vivo de noticiários, há uma perda na qualidade da imagem das matérias transmitidas. Conforme o tempo passa, a pilha de arquivos físicos fica mais onerosa, daí a necessidade de se reduzir o formato dos arquivos. Bibliotecas e universidades gastam para manter os arquivos em condições, para preservar os documentos, que só aumentam em quantidade. Com a digitalização, diminui-se o risco de perda por poeira e traças, por exemplo. Contudo, os documentos, estudos,

pesquisas e obras de arte teriam menos força material, podendo ser reduzidos a objetos virtuais.

A democratização da informação também é um ponto importante e que só é possível de acontecer graças às evoluções tecnológicas dos suportes. A circulação em massa de jornais, revistas e o acesso à internet só são possíveis porque existem dispositivos que permitem a velocidade de transmissão daquele material. “Um número cada vez maior de pessoas tem acesso a uma quantidade cada vez maior de informação porque ela é cada vez mais leve e móbil” (DEBRAY, 1993, p. 231). Em seu exemplo, o autor diz que um dia será possível acessar registros da biblioteca de Paris, algo que já acontece. Ele também cita o telégrafo como tecnologia que mostra a mobilidade. Hoje, já temos todos esses acessos que o autor previu na palma das mãos, com o uso dos smartphones.

O autor acredita que os meios de comunicação democratizam o acesso às informações, mas que isso traz também mudanças de valores culturais, status quo de grandes companhias e também as formas de interação social. “Os suportes da comunicação de massa permitem uma democratização *quantitativa* e *qualitativa*: por *ampliação* e *desqualificação*” (DEBRAY, 1993, p. 232). Por ampliação, o autor se refere à quebra de barreiras, ao fato de as informações serem acessadas por uma massa cada vez maior de pessoas. Por desqualificação, o autor discute o fato de que, a cada nova mídia sendo mais acessada por um público, existe uma diminuição no conhecimento daqueles que a acessam. Toma como exemplo os livros, que, substituídos pelos rádios, exigem menos conhecimento de quem ouve, pois não há necessidade de ler, e a televisão como substituta do rádio, pois o telespectador pode se fazer entender vendo as imagens e dando menos foco à interpretação por aquilo que é falado.

Quanto ao último argumento, acreditamos que os suportes têm linguagens específicas a serem utilizadas, mas que não podem ser caracterizadas como mais pobres ou ricas. Por exemplo, caso um telespectador não prestar atenção no que é falado, apenas nas imagens apresentadas na televisão, possivelmente não terá as informações completas daquele assunto. De todo modo, por todas as questões apresentadas, acreditamos que o autor teve importante valor para construir a categoria suporte em vários campos de pesquisa.

1.2 Maingueneau: comunicação e o conceito de “Mídium”

A partir dos estudos de midiologia trazidos por Debray, outros autores passaram a estudar também as mídias e os suportes. Este foi o caso do linguista francês Dominique Maingueneau, que atua na área de Análise do Discurso. Foi um importante contribuinte para o estudo de mídias e comunicação, com o livro “Análise de textos de comunicação”, publicado originalmente na França em 1998, lançado no Brasil em 2001 e reeditado em 2013, em uma versão revisada e mais completa.

A obra traz noções de como funcionam os aspectos de comunicação, passando por cenas enunciativas, explicação de forma geral o que é Análise de Discurso e como ela pode ser aplicada. A questão do suporte é tratada em dois capítulos: “Tipos e gêneros de discurso” e “Mídium e discurso”. No primeiro, o autor usa o conceito de suporte para mostrar que gênero discursivo passa por alguns critérios para que se considere que a atividade comunicativa foi bem sucedida ou não. O autor acredita, portanto, que o suporte é um elemento determinante para circular determinado gênero. Os elementos são:

- 1- finalidade conhecida: os coenunciadores devem saber qual é a função da mensagem que será enunciada; saber qual é o papel social em que se encontra e qual o motivo de aquele texto ser enunciado, como, por exemplo, para informar ou apenas para “jogar conversa fora”;
- 2- estatutos de parceiros legítimos: cabe aos coenunciadores saber quais serão os papéis assumidos; é preciso saber quem será o falante, quem será o ouvinte e como interpretar os papéis sociais; o autor exemplifica dizendo que se espera que o leitor de uma revista de cardiologia tenha mais conhecimento do assunto que o telespectador de uma matéria sobre problemas cardiovasculares;
- 3- lugar e momento legítimos: de acordo com o autor, cada enunciador entende que existe um local e momento adequado para determinado gênero discursivo; mesmo assim, não existem regras claras quanto a isso; “As noções de ‘momento’ ou de ‘lugar’ de enunciação exigidas por um gênero de discurso não são evidentes” (MAINGUENEAU, 2013, p. 73);

- 4- organização textual: o autor diz que todos os gêneros discursivos estão ligados a uma organização textual; existe certa estrutura seguida em cada gênero, como provérbios e redações escolares, que, apesar de poderem carregar semelhanças, trazem também diferenças; Maingueneau acredita que o estudo dos tipos de organização cabe à Linguística Textual;
- 5- recursos linguísticos específicos: domínio do uso da língua que está em uso;
- 6- suporte material: o autor chama esse critério de “dimensão midialógica dos enunciados”; isso evidencia que ele trata o suporte como um elemento constituinte de uma mídia; Maingueneau diz que existem formas de se transmitir um gênero, seja por ondas sonoras, manuscrito, impresso, gravado na memória de um computador; para cada suporte, é necessário um uso tecnológico diferente; por exemplo, no rádio, a onda sonora é tratada e depois constituída por um decodificador.

Apesar de o autor considerar a categoria suporte como integrante do conceito mídia, define que seja essencial na circulação de um gênero:

A modificação do suporte material de um texto modifica radicalmente um gênero de discurso: um debate político pela televisão é um gênero de discurso totalmente diferente de um debate em uma sala para um público exclusivamente formado pelos ouvintes presentes. O que chamamos de “texto” não é, então um conteúdo a ser transmitido por este ou aquele veículo, pois o texto é inseparável de seu modo de existência material: modo de *suporte/transporte* e de *estocagem*, logo, de *memorização*. (MAINGUENEAU, 2013, p. 75).

De acordo com Maingueneau (2013), a chegada de mídias audiovisuais e o desenvolvimento da informática foram determinantes para que o estudo do “mídium” se desenvolvesse. É importante ressaltar que a tradutora da obra optou pelo termo “mídium” e, por isso, será a palavra usada aqui nesta exposição.

No capítulo “Mídium e discurso”, Maingueneau reafirma que o suporte é um elemento essencial para um gênero discursivo. “Vimos que é necessário reservar um lugar importante ao modo de *manifestação material* dos discursos, ao seu *suporte*, bem como ao seu *modo de difusão*” (MAINGUENEAU, 2013, p. 81). Ele diz que é

necessário um estudo dessa categoria, pois sempre foi um elemento colocado em segundo plano pelos diversos campos de estudos, principalmente os literários.

Mas também reafirma que acredita que um suporte é um elemento constituinte de determinado mídiu. Ele define essa categoria como uma manifestação material da mídia. “Hoje, estamos cada vez mais conscientes de que o mídiu não é um simples ‘meio’ de transmissão do discurso, mas que ele impõe coerções sobre seus conteúdos e comanda os usos que dele podemos fazer” (MAINGUENEAU, 2013, p. 81).

O autor acredita que a mudança de mídiu “modifica o conjunto de um gênero de discurso” (2013, p. 82). Portanto, não deve ser considerado apenas como meio de transporte de mensagem. A chegada das mídias audiovisuais, por exemplo, não mudaram apenas as formas como circulam os textos, mas as linguagens em si. Tomemos por exemplo a indústria cinematográfica. Nos anos 1930, a Universal Studios trouxe ao público versões de Drácula, a criatura de Frankenstein e outros monstros criados na literatura para o cinema. Não houve somente uma transmissão diferente do livro. As páginas dos livros de Bram Stoker não eram transmitidas ao público. O que se fez foi mudar a linguagem e adaptar para outra mídia. Mesma coisa com o monstro criado por Mary Shelley. No caso do segundo, foi determinante para que ele tivesse um visual definitivo criado no imaginário popular. A mudança da mídia não foi somente uma mudança na transmissão da mensagem, foi uma mudança de linguagem. No caso das histórias em quadrinhos, também houve um processo de mudança de mídia ao longo dos anos. Além dos filmes, muitas delas foram adaptadas para a televisão:

Em 1967, chegou ao Brasil pela TV Bandeirantes uma nova série de desenhos animados produzida um ano antes pelos estúdios Grantray-Lawrence, do Canadá. A série trazia as aventuras dos maiores heróis da Marvel: Capitão América, O Príncipe Submarino Namor, Homem de Ferro, Thor e Hulk, num estilo de animação diferente que foi apelidado no Brasil de “desenhos desanimados”, porque os produtores queriam manter a série o mais próximo possível dos quadrinhos, então ela era basicamente feita de quadros parados (GARCÍA, 2017).

Esse caso em particular das histórias da Marvel na televisão é lembrado pelos quadros estáticos. Se os suportes fossem responsáveis apenas como meio de transmissão, isso não seria um problema. Mas, a partir do momento em que um suporte tem tecnologias diferentes, espera-se que o conteúdo levado ao espectador

seja diferente também. No caso, ao assistir um desenho na televisão, a pessoa espera ver a imagens com movimentos. “Quando tratamos de um mídiu de um gênero de discurso, não basta levar em conta seu suporte material no sentido estrito (oral, escrito, manuscrito, televisivo etc.). É necessário também considerar o conjunto do circuito que organiza a fala” (MAINGUENEAU, 2013, p. 82),

De acordo com Maingueneau, a comunicação não é um processo linear. O autor reforça a importância do suporte ao dizer que, para criar um enunciado, existe a necessidade de se exprimir, depois conceber de um sentido para aquilo, escolher um suporte e somente então criar a redação e a forma de fazer aquela mensagem chegar ao destinatário. Não é possível redigir um texto sem um suporte para fixá-lo, assim como, além de se pensar em qual suporte utilizar, é preciso considerar como transmitir aquele conteúdo. Logo, não há texto sem um suporte para fazer com que ele exista.

O encontro com o destinatário, apesar de ser definido também pelo suporte, depende de outros elementos. “Na realidade, é necessário partir de um *dispositivo comunicativo* que integre logo de saída o mídiu” (MAINGUENEAU, 2013, p. 82). No entanto, apesar de colocar o suporte em um papel importante na criação do enunciado, o autor parece ao mesmo tempo acreditar que o mais importante são as condições de recebimento da informação. “O modo de transporte e de recepção do enunciado condiciona a própria constituição do texto, modela o gênero do discurso” (MAINGUENEAU, 2013, p. 82).

O autor não afirma que o suporte é menos importante que o meio de transmissão, mas, ao longo do estudo, é perceptível que esta é a ideia de Maingueneau. Apesar disso, o autor traz importantes reflexões sobre os suportes em um subcapítulo chamado “Especificidade do escrito e do impresso”, em que ele trata de algumas questões sobre registro, acesso e atualização. “O escrito não é uma mera representação do oral, nem o impresso uma simples multiplicação do escrito” (MAINGUENEAU, 2013, p. 90).

Sem categorizar os aspectos de registro e acesso, o autor faz uma espécie de ensaio de classificação, dizendo algumas das propriedades de um texto escrito, mas sem uma metodologia definida. O autor traz quatro propriedades para o texto escrito:

1. circulação longe da origem;

2. leitura pessoal, com velocidade e pausas que convém ao leitor, não ao enunciador;
3. distância estabelece espaço para o leitor buscar novas informações enquanto faz uma leitura crítica;
4. texto escrito pode ser arquivado, copiado; há possibilidade de classificação por temas, gêneros etc.

Sobre essas quatro propriedades, acreditamos que elas sirvam também para outros tipos de texto, afinal podem também acontecer em outras linguagens. Por exemplo, um filme pode ser exibido em salas de cinema ao redor do globo, distribuído em DVD ou em disco Blu-ray longe de onde foi filmado, tanto quanto um livro pode circular longe do escritor. Quando Maingueneau diz que é possível fazer pausas e buscar novas informações fora do texto-origem, também é possível fazer isso enquanto um espectador assiste a um vídeo de YouTube, por exemplo. Quanto ao arquivamento e cópia, filmes e seriados chegam aos espectadores também com arquivamentos e cópias. E sobre possibilidade de classificação por temas e gêneros, também é possível rotular um filme de acordo com gêneros e temas. Logo, essas propriedades dos textos escritos podem servir também para outros modos de texto.

O autor elenca também algumas propriedades sobre o impresso. Novamente, Maingueneau trata sob aspectos de registro e acesso. “Em vez de variação contínua, temos um objeto fechado em si mesmo, como o autor que ele pressupõe” (MAINGUENEAU, 2013, p. 91). Neste ponto, o linguista fala sobre o registro de um texto em determinado suporte que não permite sua dispersão em massa. Veremos isso nas classificações do suporte por meio das teorias criadas por Távora (2008) e atualizadas também por Távora (2013) adiante neste estudo.

No entanto, acreditamos que o texto impresso não é inalterável. A partir do momento em que um livro é impresso, ele pode ser alterado. Se não em todos os exemplares, o papel continua permitindo que o possuidor do objeto faça anotações, seja a caneta, a lápis ou de outra forma. Quantos livros de professores universitários permanecem intocados? As cópias tiradas de livros desses professores chegam aos alunos cheias de anotações, rabiscos e grifos. Quando o autor diz que é intocável, refere-se à atualização, que realmente não pode ser feita à distância pelo autor original. Isso não impede, porém, que cada exemplar seja modificado individualmente.

Em contrapartida dos impressos, o autor trata também de outros suportes, aos quais chama de “dispositivos comunicacionais novos”. Novamente, o texto é mais um ensaio sobre possibilidades de alguns suportes particulares e em que interferem na linguagem. Por exemplo, no telejornalismo, em que o apresentador fala com o telespectador como se estivesse de frente com o que vê.

Maingueneau questiona sobre a estabilidade material do texto e como se dá o processo comunicativo de um conteúdo que está virtualmente em local algum. Com uma tela de computador e uma rede de internet, é possível acessar um texto que foi feito em uma distância incalculável. “De uma maneira mais abrangente, assistimos hoje, graças à numerização generalizada de informações, a uma desmaterialização dos suportes físicos dos enunciados” (MAINGUENEAU, 2013, p. 94).

Da mesma forma que tenta entender como se dá esse processo, o autor coloca uma nova variável no jogo: a incessante interação entre os falantes na rede, que fazem com que um texto esteja em constante montagem, nunca pronto.

O próprio monitor é apenas uma janela aberta de maneira instável sobre um ‘texto’ que é perfeitamente irrepresentável: é um ‘hipertexto’, uma enorme rede de relações virtuais que permite um número ilimitado de percursos distintos, podendo o ‘leitor’ navegar quase sem barreiras em um mar de enunciados que ele faz aparecer ou desaparecer e que se tornarão estáveis com a impressão (MAINGUENEAU, 2013, p. 94).

O autor diz que um hipertexto é um texto irrepresentável. Abordaremos os estudos sobre hipertexto por meio de pesquisas da Linguística Textual. Levaremos essa discussão para o capítulo 4. Maingueneau não dá todas as soluções para um estudo mais aprofundado sobre suportes, mas traz pistas de o que ainda precisa ser abordado sobre o tema.

1.3 O suporte de um texto, segundo Marcuschi

Luiz Antônio Marcuschi trouxe obras que abordaram de forma mais significativa a questão do suporte. Entre elas, o artigo “A questão do suporte nos gêneros textuais” (2003) e o livro “Produção textual, análise de gêneros e compreensão” (2008). Em ambos os trabalhos, o linguista trata da evolução do suporte na história humana.

De acordo com Marcuschi, o suporte tem papel fundamental para a circulação de determinado gênero textual e nunca é neutro, podendo inclusive alterar o gênero.

Ele é imprescindível para que o gênero circule na sociedade e deve ter alguma influência na natureza do gênero suportado. Mas isso não significa que o suporte determine o gênero e sim que o gênero exige um suporte especial. Contudo, essa posição é questionável, pois há casos complexos em que o suporte determina a distinção que o gênero recebe. (MARCUSCHI, 2008, p. 174)

O autor exemplifica o caso. Uma frase, escrita em papel de recado, passa a ser um bilhete, mas, caso fosse dita e arquivada na secretária eletrônica do destinatário, passaria a ser um recado. Mesmo sem a mudança do conteúdo, há uma mudança de gênero caso a mensagem mude de suporte. Marcuschi define suporte da seguinte maneira:

Entendemos aqui como suporte de um gênero um locus físico ou virtual com formato específico que serve de base ou ambiente de fixação do gênero materializado como texto. Pode-se dizer que suporte de um gênero é uma superfície física em formato específico que suporta, fixa e mostra um texto. (MARCUSCHI, 2008, p. 174)

O autor categoriza três aspectos do suporte:

- 1- O suporte é um lugar físico ou virtual. Esse aspecto é fundamental e incontornável. Para que o suporte exista, é preciso que haja o aspecto material, mesmo que seja digital.
- 2- O suporte tem um formato específico. Para este aspecto, o autor diz que os suportes “sempre aparecem em algum formato específico, tal como um livro, uma revista, um jornal, um *outdoor* e assim por diante” (MARCUSCHI, 2008, p. 175). Ele acredita que os suportes são criados com fins comunicativos, já com a ideia de fixar um texto. Segundo o autor, existem dois tipos de suporte: o convencional e o incidental. A diferença entre ambos será discutida adiante
- 3- O suporte serve para fixar e mostrar o texto. O autor acredita que a função do suporte é tornar o texto acessível para outros interlocutores. Mas como o suporte tem formato específico e convencionalizado, ele pode ter contribuições ao gênero. Contudo, isso é problemático, pois

também se pode dizer que os gêneros são ecológicos, no sentido de que desenvolvem nichos ou ambientes de realização mais adequados, seja para se fixarem ou circularem. Seria interessante a hipótese de que os gêneros têm preferências e não se manifestam na indiferença a suportes” (MARCUSCHI, 2008, p. 175).

O autor acredita, portanto, que os suportes são criados de forma consciente por um locutor que tem como intenção passar um texto adiante, no caso dos convencionais. No entanto, considera que existam suportes incidentais, como uma árvore que serve também para portar recados de amor, ou paredes que servem como suporte para pichações ou grafites. Esses dois objetos não foram criados com a intenção de serem suportes de textos, mas passaram a ser no momento em que o texto foi fixado neles. Há de se destacar também que o autor não diz que os aspectos “2” e “3” são obrigatórios. Portanto, o conceito “1” é o único em que o autor acredita que não seja passível de acordo, alterando o gênero textual conforme sua materialidade:

O suporte não deve ser confundido com o contexto nem com a situação, nem com o canal em si, nem com a natureza do serviço prestado. Contudo, o suporte não deixa de operar como um tipo de contexto pelo seu papel seletividade. A ideia central é que o suporte não é neutro e o gênero não fica indiferente a ele. (MARCUSCHI, 2008, p.176)

O principal problema da definição dos aspectos do autor é que, na mesma obra, ele classifica os suportes em convencionais e incidentais. E os incidentais, desta forma, contradizem que os suportes são criados com fins comunicativos e de formato específico. Vamos às definições apresentadas pelo linguista:

- 1- Convencional é o suporte que foi criado com o fim comunicativo já na intenção de fixar um texto. Exemplos: livros, jornais diários, revistas, rádios, televisão, telefone, quadro de avisos, outdoor, encarte, *folder*, luminosos e faixas.
- 2- Incidental é o suporte que não foi criado com a função comunicativa, mas pode fixar o texto ocasional ou eventualmente. Exemplos: embalagens, para-choques e para-lamas de caminhão, roupas, corpo humano,

paredes, muros, paradas de ônibus, estações de metrô, calçadas, fachadas, janelas de ônibus e meios de transportes em geral.

Marcuschi explica como ele imagina que devemos compreender um objeto para ser suporte de um texto:

Parece conveniente iniciar a análise dos suportes discutindo a natureza do suporte genérico mais comum de todos que é a *folha de papel*. Mas não parece que se deva tomar a folha de papel como suporte do gênero de uma maneira geral, pois se no caso de uma carta pessoal ela seria, no caso de um livro a *página* não é o suporte, e sim o livro. No livro, a página é uma parte do todo. Se fôssemos tomar o papel impresso como um suporte de uma maneira geral, não teríamos distinções entre livros, revistas, livros didáticos, quadro de avisos e outros como suportes distintos. (MARCUSCHI, 2008, p. 178)

Como o autor classifica suporte em apenas dois tipos, conforme vimos, não há uma diferenciação nas especificidades de cada um. Livro, rádio e televisão, que transmitem textos de modos diferentes, estão presos na mesma classificação, que é a de suportes convencionais. O autor não faz um levantamento por tipos de modos, ou por similaridades de características que um suporte possui.

O autor também traz exemplos de “serviços em função de atividade comunicativa”, que são formas de carregar textos, meios de transmissão de informações. Ele cita os Correios, programa de e-mail, mala direta, internet, homepages e sites em geral. Ao considerar a internet como um serviço de transmissão de informação, entretanto, já seria possível entender que os programas de e-mail, homepages e sites estão inclusos, pois não existem fora da rede. E, com a classificação que Marcuschi faz dos suportes, não cita o computador, que é um dos objetos que fixa os textos transmitidos pela internet. Ele menciona os telefones, mas como forma de transmitir conversas de diversos gêneros. No período em que fez o estudo, os smartphones não eram tão populares. Portanto a tecnologia que permite o uso de aparelhos móveis para visualizar textos, sites, jogos, não foi considerada.

Em nosso estudo, para verificar as possíveis diferenças existentes na webcomic “Bear” e na história em quadrinhos homônima publicada em livro, é preciso verificar quais são as diferenças entre suportes, quais as limitações tecnológicas que impedem todos os suportes de serem capazes de publicar os mesmos textos. Marcuschi não responde a essas questões, pois foca em listar que

tipos de suportes existem dentro das categorias “convencional” e “incidental”. Fala também sobre serviços. O contraponto mais aparente é que em nosso estudo, temos uma história publicada em site e um livro. Em livro, portanto, o texto de Bear tem um suporte. Na internet, tem um serviço? Qual o suporte? Em que categoria entraria?

Marcuschi já havia avisado que a pesquisa se tratava mais de um convite ao estudo do que um método de análise. O autor foi um importante desbravador da categoria suporte no Brasil e fixa a ideia de que não há texto sem suporte.

1.4 O termo suporte, segundo Bonini

Outro autor a estudar a categoria suporte foi Adair Bonini. Mestre e doutor em Linguística, seguiu as pistas de Marcuschi para estudar o conceito. O foco do autor é a definição de gêneros. Ele fez publicações importantes no Brasil sobre categorização de jornais impressos e revistas. Essas obras foram sequenciadas com o passar dos anos e o autor focou também no estudo de mídias e suportes.

Em um primeiro momento, Bonini traz algumas ponderações sobre a categoria suporte. Primeiro, no que diz respeito à terminologia. “Primeiramente, o termo suporte (já bastante utilizado na literatura) se revela mais produtivo que o termo veículo. Não implica em uma separação nítida entre linguagem e base física transportadora” (BONINI, 2003, p. 79). Além disso, deixa bastante claro que gêneros e suportes são conceitos diferentes, ao abordar que um gênero ocorre dentro de um suporte. “O suporte pode caracterizar os dispositivos mediante os quais os gêneros circulam” (BONINI, 2003, p. 79).

No entanto, ainda existem problemas nesta análise inicial do autor. Como por exemplo, no trecho em que diz que “a quarta capa, vista como gênero em Cristóvão (2002), seria melhor caracterizada como suporte, uma vez que nesta seção de um livro podem ser alocados vários tipos de gênero” (BONINI, 2003, p. 79). Com relação a isso, já havia ficado claro com os estudos de Marcuschi que o suporte integra todo o elemento material, não podendo separar uma página da outra em uma composição completa. Assim como não se pode considerar cada página de um livro como um suporte diferente, uma quarta capa também faz parte do material completo, compondo um todo, não um objeto separado.

Neste primeiro momento, não deixa clara a definição de suporte. É quando diz que “a notícia é um gênero em estado mais puro, pois circula em vários suportes (televisão, jornal, e, no jornal, em seções como as de política, economia, esportes, etc.)” (BONINI, 2003, p. 80). Afinal, o jornal é um suporte, mas ao mesmo tempo cada editoria também o é? Isso não fica evidente na obra. O autor, neste momento, classificava seções de uma só materialidade para definir cada uma dessas seções de forma separada. Por isso, acreditamos não ser possível usar, a partir das ideias de Bonini, uma metodologia de categorização.

O artigo que traz uma definição mais específica sobre a categoria suporte é “Mídia/suporte e hipergênero: os gêneros textuais e suas relações” (2011). Neste material, defende “que a mídia seja, nesse caso, entendida como elemento essencial e o suporte, apenas como um componente material da mídia” (BONINI, 2011, p. 681). E, para definir o que é um suporte, o que é uma mídia e a relação destes com os gêneros que carregam, Bonini propõe que existam quatro tipos de relações genéricas, pois acredita que os gêneros só existam com relação a outros, por método de comparação, já que, como ele mesmo afirma, um gênero não existe no vácuo. As relações são hipergenérica, midiática, em sistema e comunitária. O autor faz um debate sobre hipergênero, mídia e suporte e tenta montar uma ordem teórico-metodológica para a classificação desses conceitos.

Em seu artigo de 2003, concluiu que o suporte é um portador de textos, mas com classificações diferentes das dadas por Marcuschi. Bonini separou os suportes em dois grupos: os físicos e os convencionados:

Essa posição (...) pressupõe, conforme discutido em Bonini (2003), a existência de um contínuo que vai do gênero (como unidade da interação dialógica) ao suporte em sua forma mais característica (como portador físico). Em meio a esses dois pontos extremos, haveria a ocorrência de elementos híbridos que seriam, ao mesmo tempo, um gênero formado por outros gêneros (um hipergênero) e um suporte, sendo exemplos, entre outros, o jornal, a revista, o site. (BONINI, 2011, p.682)

Nesse artigo, Bonini demonstra outra conclusão, de que os suportes são o elemento material da mídia. “Suporte – elemento material (de registro, armazenamento e transmissão de informação) que intervém na concretização dos três aspectos caracterizadores de uma mídia (suas formas de organização, produção e recepção)” (BONINI, 2011, p. 688). De acordo com o estudo do autor, o que circula os gêneros e os hipergêneros textuais é a mídia. “Propus que o suporte

seja visto como um componente da mídia, passando essa a ser o contexto imediato do gênero (e do hipergênero)” (BONINI, 2011, p. 701).

Tomemos como exemplo a história em quadrinhos “Cebolinha – Eu trabalho sozinho”, cuja capa pode ser vista a seguir, na Figura 1. A obra foi publicada em 2018, em suporte impresso (revista) e foi distribuída de diferentes maneiras. Ela foi vendida em bancas de jornais, pela internet e também no evento CCXP 18 (Comic Con Experience, maior evento de cultura pop do Brasil).

Figura 1 – Capa da história em quadrinhos



Fonte: BARROWS, Eddy, *Cebolinha – Eu trabalho sozinho*. Barueri: Panini, 2018.

Para mostrar a diferença do conceito de suporte e mídia de Bonini, criamos o Quadro 1 comparativo, mostrado a seguir:

Quadro 1 – Classificação de “Cebolinha – Eu trabalho sozinho” sob o conceito de suporte de Bonini

Características do suporte	Registro	Armazenamento	Transmissão
História em	Tecnologias da	Papel que fixa o	Venda em bancas,

quadrinhos impressa	gráfica para imprimir o texto	texto	internet e eventos
---------------------	-------------------------------	-------	--------------------

Fonte: Criação própria

Já ao analisar como mídia, existem outros pontos a serem considerados, como pode ser visto no Quadro 2, a seguir:

Quadro 2 – Classificação de “Cebolinha – Eu trabalho sozinho” sob o conceito de mídia de Bonini

Características da mídia	Organização	Produção	Recepção
História em quadrinhos impressa	Estrutura da linguagem de histórias em quadrinhos	Obra colorida impressa por uma gráfica, materializando os desenhos e as palavras	Como os leitores encontraram a obra e se tiveram interesse ou não na leitura, o que compreenderam

Fonte: Criação própria

Por esta comparação, podemos perceber que a análise de mídia, segundo Bonini, é uma relação do suporte material com as práticas sociais que advêm dele. As formas de produção é que ditam como será o comportamento de determinado suporte. Apesar de este não ser o conceito que utilizaremos para analisar nosso objeto, acreditamos que foi importante para ilustrar que o estudo sobre mídias foca em aspectos e categorizações diferentes dos estudos sobre suporte, conforme veremos na sessão seguinte.

Outro elemento que Bonini estudou foi a internet, vista por Marcuschi como um serviço de comunicação. Nosso estudo considera a internet como um suporte de registro. De acordo com Bonini, a internet é uma mídia.

Um dos exemplos mais complexos e intrigantes dessa relação entre gênero, hipergênero e mídia, contudo, é a internet. Como mídia, ela compõe-se de diversos suportes físicos (cabo, modem, HD, monitor, etc.), é produzida pela manipulação da linguagem HTML (hypertext markup language, que possibilita a construção de conexões hipertextuais), é recebida mediante formas específicas de interação usuário / rede / usuário, e se organiza, por um lado, mediante o navegador e sites de busca (gêneros organizacionais) e, por outro, através de diversos tipos de sites (gêneros funcionais). O aspecto mais interessante com relação à internet, contudo, é que, nela,

muitas outras mídias são mobilizadas (por vezes, até mídia dentro de mídia), trazendo cada uma os seus gêneros e hipergêneros específicos. (BONINI, 2011, p. 696-697)

Apesar de ter se aprofundado mais no estudo de mídias e suporte, Bonini segue com alguns questionamentos sobre limites de significado. Ao considerar mídia como um todo e suporte como o componente material, parece que se perdeu o entendimento da importância do “aparelho difusor” no processo de “difusão”.

Cabe perguntar-se, contudo, qual ganho pode haver na criação de um novo termo, como o de suporte, para recobrir os mesmos objetos já cobertos por um termo criado anteriormente? Não há ganho explicativo evidente, ainda mais se pensarmos que tanto o conceito de mídia quanto o de suporte permanecem pouco claros no debate teórico. (BONINI, 2011, p. 687)

A solução do autor é usar o termo “suporte” para os componentes físicos de registro, armazenamento e transmissão. Para o termo geral, usa “mídia”. O autor fecha a discussão com a dúvida, sem criar de forma uma metodologia consistente de classificação. Mesmo assim, também foi importante para aprofundar o debate sobre suporte no Brasil.

1.5 Távora e uma nova forma de classificar os suportes

O que fizemos até agora foi um levantamento dos autores mais importantes que abordaram a categoria suporte. A linha do tempo de estudos da área. Todos os autores trazidos até este momento do estudo foram importantes para discutir os aspectos e critérios que devem ser pensados para que fosse criada uma teoria metodológica de classificação da categoria suporte. Há em comum entre esses pesquisadores que o suporte é um *locus* físico, que serve para fixar um texto e, por consequência, determinado gênero. Mas uma série de questões ficou em aberto, e que deixariam dúvidas com as tecnologias de hoje. Um smartphone é um suporte? Um computador é um suporte, ou apenas a tela? Com as informações levantadas por esses autores, nem sequer fica possível de comparar um texto publicado em dois suportes diferentes.

Quem criou pela primeira vez no Brasil um método de classificação que acreditamos ser o mais consistente para este estudo foi Antônio Duarte Fernandes Távora. Na tese de doutorado “Construção de um conceito de suporte: a matéria, a

forma e a função interativa na atualização de gêneros textuais” (2008), defendido na Universidade Federal do Ceará, o autor se propõe a construir uma forma de analisar a relação suporte/gêneros. Na tese, Távora comprova que a materialidade de um gênero pode ser atualizada por seu suporte.

Na categorização, o autor divide o conceito em matéria (registro, atualização e acesso), forma (possibilidade de atualização de linguagem do gênero e níveis de interatividade na limitação do suporte) e interação (2008). Nesta seção, cada um desses aspectos será mais aprofundado conforme as ideias do autor, que foram atualizadas em artigos e ensaios posteriores.

É preciso deixar claro desde agora que a ideia que sustenta o trabalho de Távora é que o suporte é uma “entidade capaz de estabelecer interação” (TÁVORA, 2012, p. 301). E, para que essa interação ocorra, é necessário que haja uma materialidade, conforme já apontado por Marcuschi (2008). Essa materialidade, independentemente se criada originalmente com o intuito de comunicar ou não, a partir do momento em que porta um gênero textual, passa a ter como objetivo a interação deste gênero. O importante não é se aquele suporte foi criado com o objetivo de ser um suporte, mas a capacidade de transmissão daquela mensagem/texto/enunciado. Suas limitações, suas tecnologias é que definem a capacidade comunicativa deste ou aquele suporte.

O suporte, como entidade de interação, que se realiza graças a uma materialidade formalmente organizada, é o que permite que se avaliem os processos de difusão aos quais os gêneros estão submetidos, sejam eles + orais ou + escritos. Isso significa dizer que até mesmo o contínuo que vai da oralidade à escrita pode ser explicado enquanto marcas do processo de difusão. (TÁVORA, 2012, p. 301)

O autor divide a tese em introdução, três seções e conclusão. Távora não fez um capítulo de metodologia, pois rejeita a forma em que eram classificados os suportes pelos autores anteriores e tem como objetivo montar nova teoria metodológica de categorização. Para organizar a classificação, o autor faz, em um primeiro momento, um levantamento histórico sobre estudo de gêneros e texto, depois foca especificamente em estudos linguísticos e de mídia, mostrando como era vista a noção de suporte nos estudos de Debray, Maingueneau, Marcuschi e Bonini. Trajetória histórica semelhante à que fizemos aqui. Por fim, no terceiro, o

autor propõe uma nova forma de como classificar a relação dos suportes com os gêneros.

Para fazer este caminho, Távora faz uma arqueologia dos conceitos de interação. Não entraremos em todos os detalhes trazidos pelo autor, pois o que nos interessa no presente trabalho é apresentar a teoria que ele desenvolveu e que será nossa metodologia de classificação. No entanto, acreditamos ser importante destacar como o autor montou este caminho. Para chegar ao conceito que aqui usaremos, Távora teve como hipótese que é na interação que se percebem as diferenças de suporte e que essas interações acontecem entre interlocutores. Essas interações são mediadas por gêneros e mensagens.

A noção de gênero já existia desde a obra *Retórica*, de Aristóteles (s.d), em que são citados três gêneros: deliberativo, judiciário e demonstrativo. De acordo com o autor, desde aquela época, acreditava-se que esses gêneros, para que existissem, dependiam de atores sociais, que se colocavam em papéis de oradores ou de auditório, por exemplo, para que fossem cumpridos de forma adequada. “O gênero em Aristóteles, portanto, se diferencia de suas espécies em razão de sua natureza interativa” (TÁVORA, 2008, p. 20).

O autor compara a noção de interação dos papéis sociais de Aristóteles com a esfera de comunicação de Bakhtin (2000), teoria que diz que um determinado grupo de pessoas em determinada situação social faz com que seja utilizado um determinado gênero discursivo. Sem esse contexto de interação, o enunciado nada significa. Não existe neutralidade nas mensagens:

O enunciado se determina não só por sua relação com o objeto e com o sujeito-“autor” falante (e pela relação deste com a língua como sistema de potencialidades, e como dado), mas também, sendo isso que nos interessa, por sua relação imediata com os outros enunciados dentro dos limites de uma esfera de comunicação. Fora dessa relação, o enunciado não tem realidade (a não ser como texto). (BAKHTIN, 2000, p. 351)

Após explicar que é dentro dos gêneros que se dão as interações, Távora passa a explicar a importância da mensagem nesse contexto, ou “enunciado”, como definido por Bakhtin (2000), ou texto, para a Linguística Textual.

Além de concordar que o conceito de canal não é o mesmo de suporte, o autor contrapõe esse modelo usado pela Linguística Estrutural com o de Bakhtin. O contraponto principal a ser realçado, segundo o autor, é que a linguística

estruturalista saussuriana considerava a fala de um enunciador como um ato individual, que precisava ficar dentro de um padrão, no caso a língua, para ser compreendido, enquanto o modelo enunciativo de Bakhtin propunha que a fala, apesar de ser uma manifestação do indivíduo, só faz sentido ou não dentro de uma sociedade, dentro de um ambiente coletivo.

De acordo com Távora, a linguística estruturalista não considerava importante focar no estudo dos gêneros, pois abordava na fala do indivíduo, e os gêneros só são formados a partir da interação. Já as teorias enunciativas foram moldadas com base no estudo do indivíduo dentro do ambiente coletivo, o que fez com que os gêneros fossem muito estudados por quem segue essa linha teórica.

Desta forma, o conceito de mensagem, embora enquadrado no esquema de elementos da comunicação, não é índice de um processo interativo ou dialógico, é individual, não social. O canal é um duto por onde corre uma manifestação individual, elemento que permite o contato de individualidades. A interação é mecânica e não solidária. Eis um grande diferencial da perspectiva estruturalista para a enunciativista. (TÁVORA, 2008, p. 24)

Após contrapor as duas vertentes teóricas, o autor explica que tanto a perspectiva de Jakobson (1991) de que o canal é o elemento responsável pela mediação quanto o da constituição de gêneros em dadas esferas sociais não explicam como o objeto material afeta as mensagens, gêneros e textos.

Como exemplo, o autor usa o telefone para explicar que o material determina como se dão as interações quando um interlocutor faz o uso deste suporte. Por conta das limitações tecnológicas de cada suporte, faz-se necessário que o interlocutor crie uma série de escolhas para transmitir a mensagem que quer. No caso de uma conversa face a face, existe a possibilidade de troca de textos de forma oral e por meio de gestos, por exemplo. Mas, por telefone fixo, a única forma de transmissão de textos é via oral. Logo, o que diferencia uma conversa da outra não é o canal que, no caso, é a transmissão de ondas sonoras via atmosfera ou fio do telefone. O que muda é a forma de interação. Isso acontece pelas limitações técnicas que cada suporte oferece.

No segundo capítulo, Távora analisa os suportes nas perspectivas discursiva (Maingueneau), textual (Marcuschi) e sóciorretórica (Bonini). O autor faz o caminho por essas três perspectivas, pois foram esses estudos que trouxeram avanços para entender qual é a importância do suporte na interação.

Parece que o suporte, como entidade situada em determinada cultura, ainda não foi visto como objeto ou instrumento construído, ou em construção, estável ou flexível que é tecnicamente delimitado ou manejado por indivíduos, ou seja, não se aferiu a ele valor de construto humano ou social, como se fez com os gêneros nos estudos na área de Gêneros. (TÁVORA, 2008, p. 52)

Já apresentamos um panorama dos principais autores discutidos por Távora, mas registramos que o autor verificou, ao analisar cada um, que existe uma necessidade de um método de classificação dos suportes, pois todos eles deixam brechas nas explicações sobre a categoria. Conforme vimos, Maingueneau traz a questão de o impresso ter a impossibilidade de atualização, o que discordamos. “É em razão das possibilidades de arquivamento e do acesso que se começa a responder de que modo a materialidade contribui para a atualização dos gêneros em suportes de escrita” (TÁVORA, 2008, p. 119).

Távora acredita que a criação de um método para categorizar os suportes seja muito importante para compreender como o leitor forma os sentidos do texto. De acordo com o historiador Roger Chartier (1988), os textos manuscritos em papel e os reproduzidos pós invenção da prensa de Guttemberg baseiam-se em uma estrutura similar. O leitor deve apoiar o material, ler em uma determinada direção e manipular o livro com viradas de página. A forma de reproduzir o texto muda, mas, para o leitor, a forma em que se manipula o material, não. No entanto, com os dispositivos eletrônicos, a estrutura é completamente outra.

A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antigüidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas. O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente, visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler. (CHARTIER, 1988, p. 12)

Para indicar as diferenças entre os suportes, montaremos um esquema de classificação, para que seja apresentada uma ordem metodológica que possa ser usada na análise do corpus apresentado, a história em quadrinhos “Bear”, publicada como webcomic e posteriormente em livro. Para montar essa classificação,

usaremos como base a tese de doutorado de Távora (2008), em que ele cria uma forma de categorizar os suportes baseada em Debray, Bahktin, Maingueneau, Marcuschi e Bonini.

Ao longo do estudo, Távora defende a tese de que suporte é uma entidade capaz de estabelecer interação (2008) e, para que isso ocorra, concorda com Marcuschi que existe a necessidade de que haja uma materialidade, caso contrário, não há como um gênero textual ser fixado. Acredita também que, como há a necessidade da materialidade, é preciso que haja uma forma, uma arquitetura formal, como ele mesmo defende em sua tese.

O primeiro objetivo do trabalho do autor é fundamental para a construção do presente estudo. Távora elabora uma teoria para a materialidade dos suportes. Sem o locus físico, não há a possibilidade de se fixar um texto, seja ele de qual ordem for. Seja oral, seja escrito. Ele também explica como funcionam e qual a importância da arquitetura formal de um suporte. Por fim, coloca o conceito de interatividade como parte fundamental na noção de suporte, algo que Marcuschi (2008) não explorou em sua obra. “É sempre em relação à inventividade humana que a materialidade ganha contornos de objeto ou instrumento, nesse caso, objetos construídos para estabelecer interação” (TÁVORA, 2008, p. 121)

Távora propõe uma teorização que tem como método classificar o suporte em três aspectos: matéria, forma e interação.

1.5.1 Matéria

Para que haja um processo comunicativo, é preciso que haja uma materialidade que permita ao texto ser difundido. Existe a necessidade de uma materialidade para um registro, que é onde o texto é colocado. No caso de um livro, a materialidade de registro é o próprio livro. É este o material que fixa o texto e o gênero. “Por materialidade de registro compreendemos a superfície que se presta ao arquivamento de linguagem oral e/ou escrita” (TÁVORA, 2008, p. 130).

Além da materialidade de registro, existe também a materialidade de acesso. “Por materialidade de acesso compreendemos o dispositivo que permite a atualização da linguagem oral, escrita ou visual, independente ou não a uma entidade material de registro” (TÁVORA, 2008, p. 130). Isso significa que a materialidade de registro não é, necessariamente, conjugada à de acesso.

O que Távora quer dizer em termos práticos é que cada texto depende de tecnologias de atualização, chamadas por ele mesmo de materialidades de registro e acesso. Uma serve para arquivar, e outra para acessar aquele texto.

Devido a particularidades tecnológicas, cada suporte tem uma especificação. No caso do livro “Asterix, o Gaulês”, um texto é impresso em páginas de papel originalmente em branco. Neste caso, um texto é arquivado em uma superfície. Essa é a materialidade de registro. No caso do papel, o material em que se registra é o locus físico em que o leitor acessará a obra. O papel impresso que porta a obra “Asterix, o Gaulês” é o mesmo papel em que o leitor lerá aquele texto. “O papel, como materialidade de registro, permite em sua superfície um procedimento em que se arquivar na mesma materialidade em que se dará o acesso à tecnologia de enunciação escrita” (TÁVORA, 2008, p. 130).

No caso de um dispositivo digital, como um pen drive, o processo funciona de forma bastante diferente. Um arquivo simples de texto, em formato Word, por exemplo, pode ser salvo diretamente em um pen drive. Este passa a funcionar como uma materialidade de registro. Porém, não é possível que este arquivo seja acessado apenas via pen drive, é necessário que a pessoa que vai ler o arquivo introduza o dispositivo em um computador pessoal, ou laptop, aí sim o arquivo poderá ser acessado. Isso faz do computador a materialidade de acesso. Neste caso, pen drive é a materialidade de registro e o computador é a materialidade de acesso e de acesso.

No conceito de materialidade do suporte, há de se considerar também a difusão, que é a “transmissão de um processo comunicativo que pode se efetuar graças às materialidades de registro (arquivamento) e do acesso em que se verifica a atualização da linguagem” (TÁVORA, 2012, p. 302). Isso significa que o processo de difusão é um conceito que integra a categoria suporte, que também depende da particularidade tecnológica de cada suporte.

Vimos, então, um exemplo onde registro e acesso ocorrem em uma mesma materialidade e um onde registro e acesso ocorrem em materialidades diferentes. Há também exemplos em que não há registro do texto em um suporte. No rádio, por exemplo, em um jogo de futebol narrado ao vivo, um motorista pode acompanhar tudo o que um narrador fala por seu aparelho instalado no veículo. Porém, a não ser que use um equipamento de gravação, esse jogo não será registrado em um suporte material, ou seja, haveria apenas o acesso. Atualmente, é possível gravar a

transmissão, mas aí mudam as relações. Lembrando que houve um tempo em que a gravação também não era possível.

Távora (2008, 2012) chama de “atualização” quando um coenunciador recebe o texto por dado suporte. Por exemplo, no caso do livro de Asterix, podemos dizer que a atualização do texto se dá na materialidade de registro, que é a mesma de acesso. Caso essa história de Asterix fosse salva em pen drive, a atualização do arquivo se daria na tela do computador, que é a materialidade de acesso, mas não a de registro.

Os processos que vimos até agora ocorrem com objetivo de interação. “Difusão compreende transmissão e, nesse sentido, acesso não deve ser compreendido em termos de emissor e receptor do quadro da Teoria Matemática da Informação, mas em termos de interatividade, dialogismo” (TÁVORA, 2012, p. 303). Essas interações podem ocorrer de várias formas. No caso de uma conversa, funciona como um contínuo de atualizações de linguagem. É um fluxo que não é unilateral. No caso da narração vinda do rádio, é unilateral, ou seja, por mais que o ouvinte possa reagir ao que foi dito pelo narrador, não é possível encaminhar sua voz de volta pelo aparelho de rádio para o enunciador. “Os mecanismos de acesso podem permitir que exista um diálogo, como um modo de interação verbal; da mesma forma, também podem permitir que haja interação através dos “atos de fala impressos, virtuais ou radiofônicos” (TÁVORA, 2012, p. 304).

É possível perceber, com as informações apresentadas, que é a materialidade dos suportes, com as especificidades tecnológicas, que permite que seja feito o registro, o acesso e que com isso, haja a atualização de cada texto/gênero. Isso é o que permite que aconteça o processo de interação, por qualquer texto, seja por um ou mais modos.

1.5.2 Forma

De acordo com Távora (2008, 2012), outro aspecto a se levar em consideração para classificar o suporte é a forma. O autor propõe que essa categoria leve em conta três tópicos: a- possibilidade de atualização que o suporte permite (verbal ou não verbal), sendo que atualização, neste contexto, significa registrar o texto uma ou mais vezes no suporte; b- nível de interatividade; c- funções e valores do procedimento de formatação.

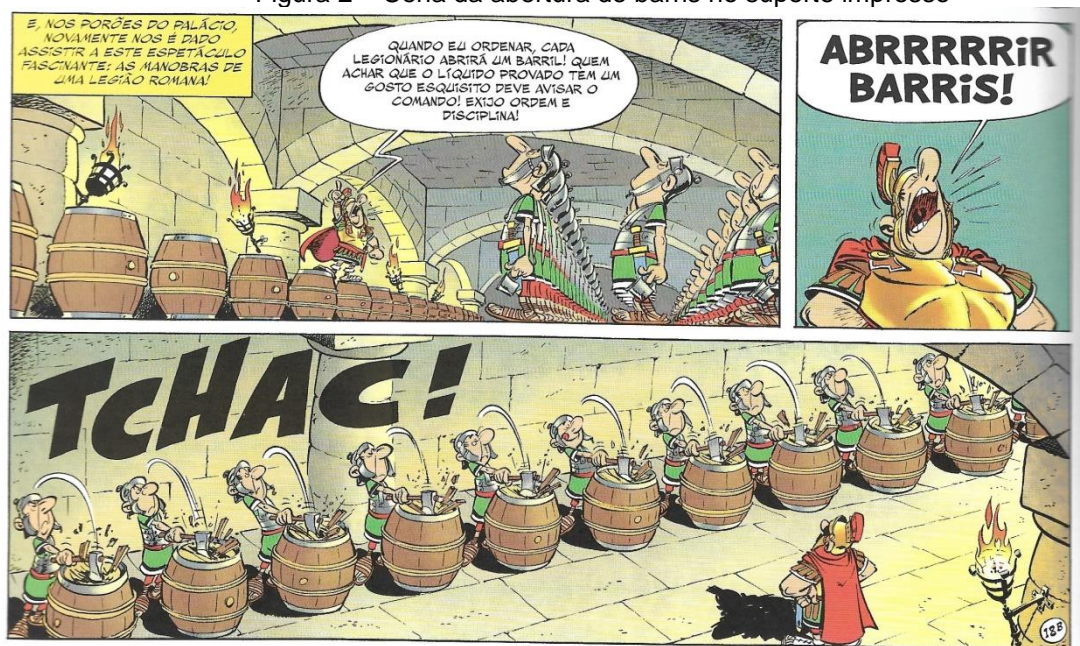
O primeiro aspecto diz respeito à atualização de linguagem que um suporte permite. Por exemplo: um livro permite a atualização de linguagem verbal e não verbal, um computador também, assim como a televisão, smartphone e ebooks. Um rádio, por exemplo, permite apenas a linguagem verbal. Porém, é preciso levar em conta também um índice de linguagens. No caso da linguagem verbal, é preciso levar em conta se é um texto oral ou escrito. O texto não verbal pode ser visual, sonoro ou tátil. Essas possibilidades são o que Távora (2012) chama de “possibilidades de difusão da linguagem verbal”, e são elas que caracterizam o suporte quanto à forma. “Uma materialidade de acesso é índice das linguagens que podem ser atualizadas por ela: verbal ou não verbal. A linguagem verbal pode figurar em um contínuo que vai do + oral ao + escrito, respeitando-se as possibilidades de atualização da própria linguagem” (TÁVORA, 2012, p. 305).

Essas características são mais ligadas à materialidade de acesso. É pelo suporte em que acontece a atualização dos textos que ocorre a difusão dos gêneros e somente nessa é possível verificar qual o registro de linguagem utilizado. De forma mais clara, o que Távora quer dizer é que quem registra um texto usa determinada linguagem, verbal, não verbal, oral, instrumental, isso não importa. O que realmente faz com que seja notada a forma de linguagem usada é a atualização deste gênero. É o acesso a esse texto que o faz ser evidenciado como o gênero. É desta maneira, com a atualização deste material, que é possível verificar a forma desta linguagem.

O segundo elemento da forma, segundo Távora (2008, 2012), tem relação ao fluxo espaço temporal que cada suporte oferece para que o coenunciador consiga interagir com aquele suporte. Cada materialidade tem uma especificidade técnica, conforme já vimos, e o tempo e o espaço se passam diferentes em cada uma delas. Dependendo do tipo de linguagem, há uma materialidade que melhor funciona para registrar aquele determinado texto.

Tomemos como exemplo a história “Asterix entre os bretões”. A narrativa foi publicada originalmente como história em quadrinhos, mas foi também feito um desenho animado. Ambas saíram com o mesmo nome. Em dado momento, os legionários romanos vão procurar uma poção mágica que está escondida dentro de barris de vinho. Um chefe dá a ordem e eles mergulham as canecas para experimentar a bebida. Separamos o momento na história em quadrinhos na Figura 2:

Figura 2 – Cena da abertura de barris no suporte impresso



Fonte: GOSCINNY, René; UDERZO, Albert, Trad. de Jorge Faure Pontual, *Asterix entre os bretões*, 9. ed. Rio de Janeiro: Record, 2013, p. 22

A seguir, nas Figuras 3.1 a 3.3, o equivalente à mesma cena, na animação “Asterix Chez Les Bretons”:

Figura 3.1



Figura 3.2



Figura 3.3 – Três capturas de tela da animação “Astérix chez les Bretons”



Fonte: ASTÉRIX chez les Bretons. Bélgica: Dargaud Films, 1986. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nUB1lr7wzqc>. Acesso em: 13 maio 2019.

No quadrinho, temos parte da página, apenas, composta por três quadros. O primeiro, montado com fileiras de legionários de frente para o centurião, que proclama um discurso. No segundo, o centurião apenas ordena, com palavras escritas em letras grandes e negritadas “Abrir barris”. O último mostra uma fileira de legionários com os machados mergulhados nos barris, como se a sequência ao menos levasse tempo entre a ordem e a execução dela.

Obviamente, esbarramos aqui na impossibilidade de mostrar o vídeo. Este trecho dura aproximadamente 15 segundos. Apesar da mudança de uniforme do personagem do centurião, essa escolha não é importante. A montagem da cena é similar. A passagem de tempo, no entanto, não necessariamente o é. O que acontece é que o tempo se passa diferente em cada materialidade. Cada suporte tem possibilidades de atualização de linguagens diferentes, o que interfere nesse aspecto de categorização que Távora acredita compor o conceito de forma. Um vídeo se passa em um tempo quase simultâneo ao real. Um minuto de diálogo representa um minuto de diálogo real. Em um livro e história em quadrinhos, o tempo demora o quanto o leitor demora para ler. Porém, é possível efeitos no vídeo para uma passagem de tempo mais veloz, ou mais lenta, como é o caso de um vídeo feito em câmera lenta. Mesmo assim, um segundo na tela continua sendo um segundo na vida real.

As diferenças de enquadre temporal ou espacial demandam compreensões distintas em relação a como os gêneros são atualizados e em como a situação de interação ditada pela formação do suporte impõe que a linguagem e, por via de consequência, os gêneros assumam essa ou aquela constituição formal no suporte. (TÁVORA, 2008, p. 163)

O último aspecto sobre a forma de um suporte são as funções e valores do procedimento de formatação. Esse é composto por diagramação, edição, linkagens. São as maneiras encontradas para encaixar determinado texto naquele determinado suporte. Cada linguagem tem que encaixar fisicamente naquele espaço reservado a ela. Por exemplo, no quadrinho “Asterix entre os Bretões”, o desenhista Uderzo precisou fazer vinhetas (quadros que compõe a linguagem das histórias em quadrinhos) que preenchessem a área do papel. Não é possível colocar mais desenho do que espaço. Já a equipe de arte do vídeo também precisou fazer a arte de forma a caber no espaço retangular do vídeo, são as especificações do suporte que definem como as linguagens vão se fixar dentro delas.

O autor montou um quadro em seu artigo que contém diferentes linguagens relacionadas a diferentes suportes, que compõem os três aspectos formais verificados nesta sessão. Apresentamos no Quadro 3, a seguir:

Quadro 3: Exemplo da classificação de alguns suportes

Situação material de difusão	Exemplos de Suportes	Possibilidades de atualização (a)	Fluxo (b)	Procedimentos de formatação (c)
Entidade de acesso separada de uma entidade de registro	Tela do computador	Linguagens não-verbal e verbal (oral, oralizada e escrita, imagens)	→ ou ↔	Diagramação na tela realizada pela interface dos <i>softwares</i> , <i>linkagem</i>
	Televisão	Linguagens não-verbal e verbal (oral, oralizada e escrita, imagens)	→	Edição, corte diagramação, sonoplastia, dicção estilística
Entidade de acesso conjugada a uma entidade de registro	Jornal, revista, livro	Linguagens não-verbal e verbal (escrita, imagens)	→	Forma adquirida pelo suporte, diagramação

Fonte: Távora, 2012, p. 306

No caso, percebemos que o autor usou “imagens” na linha da televisão e “imagens” também na linha dos jornais. De modo que entendemos que são imagens, mas com configurações diferentes, já que uma se trata de desenhos estáticos e outra de desenhos animados, faremos um quadro comparativo com “Asterix entre os Bretões”, que pode ser visto no Quadro 4, a seguir:

Quadro 4 – Quadro comparativo entre os suportes de “Asterix entre os Bretões”

Versão	Situação material de difusão	Suporte	Possibilidades de atualização - a	Fluxo - b	Procedimentos de formatação - c
História em quadrinhos	Entidade de acesso conjugada a uma entidade de registro	Livro	Linguagens não verbal e verbal - escrita, imagens (estáticas)	→	Forma adquirida pelo suporte, diagramação
Animação	Entidade de acesso separada de uma entidade de registro	Televisão, computador, smartphone, tablet	Linguagens não verbal e verbal - oral, oralizada e escrita, imagens (vídeo)	→	Edição, corte, diagramação, sonoplastia, dicção estilística

Fonte: Elaboração própria

1.5.3 Interação

A última categoria de classificação de suporte, segundo Távora (2008, 2012), é a interação. O autor usa como fonte principal as teorias de Bakhtin para formular essa sessão, especificamente. Para este momento do estudo, o autor não define como são os suportes, mas como funcionam as interações sociais no chamado Círculo de Bakhtin.

As interações sociais podem ocorrer de várias formas, conforme já vimos, mas sempre existe a necessidade de uma materialidade para que um enunciador possa passar a mensagem para um coenunciador, seja de forma unilateral ou bilateral. O Círculo de Bakhtin acredita que não é o pensamento que faz a interação, nem a língua, mas a interação social.

A verdadeira substância da língua não é constituída por um sistema abstrato de formas linguísticas nem pela enunciação monológica isolada, nem pelo ato psicofisiológico de sua produção, mas pelo fenômeno social da *interação verbal*, realizada através da *enunciação* ou das *enunciações*. A interação verbal constitui assim a realidade fundamental da língua. (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2006, p.127)

É nesse sentido que é possível entender “diálogo” como uma forma ampla de comunicação verbal, não restrita, por exemplo, a uma conversa entre duas pessoas, conforme a etimologia define. “Pode-se compreender a palavra ‘diálogo’ num sentido amplo, isto é, não apenas com a comunicação em voz alta, de pessoas

colocadas face a face, mas toda comunicação verbal, de qualquer tipo que seja” (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2006, p.127).

Os autores concordam, portanto, que existe, sim, um diálogo entre enunciador e coenunciador por meio das materialidades, dos suportes. Como o ato de fala verbal é transmitido a outro, mesmo que distante, a materialidade é responsável por construir interações dialógicas com leitores e autores. “O livro, isto é, o ato de fala impresso, constitui igualmente um elemento de comunicação verbal. Ele é objeto de discussões ativas sob a forma de diálogo” (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2006, p.127). Portanto, é o suporte responsável pela interação social de todos os gêneros.

1.6 Escolha da definição de suporte

Vimos neste capítulo que o estudo de suporte coloca os pesquisadores a refletir não apenas sobre como os textos são fixados e lidos, mas como a circulação deste texto é importante para o leitor. Debray e Maingueneau mostram que o suporte é importante para o processo comunicativo, mas abordam uma perspectiva midiológica. Para Maingueneau, a forma em que circulam os textos é mais importante que o objeto em si. Da mesma forma, Bonini acredita que suporte é um dos componentes da mídia, apenas o material.

Para Marcuschi, o suporte pode alterar o sentido do texto. O elemento material é quem dita como será feita a circulação deste. Távora entrega uma ideia de classificação quanto ao suporte que a própria interação entre escritor e leitor depende da forma em que esse texto foi fixado. Portanto, acreditamos que o suporte não é apenas um componente material, é ele quem mostra como serão atualizados os textos e como circulará na sociedade. Para que um texto seja um texto ele deve, primeiro, ser fixado em um suporte. Sem ele, o texto não existirá.

Portanto, para este estudo, ficaremos com as definições e classificações de Távora (2008, 2012) para montar a metodologia, pois acreditamos ser completa para o que pretendemos, que é fazer uma análise comparativa entre “BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro” e “Bear – Volume 1”.

CAPÍTULO 2

AS WEBCOMICS NO BRASIL E NO MUNDO

Nesta sessão, focaremos nos quadrinhos que circulam na internet, principalmente no Brasil. Iniciaremos o capítulo apontando as diferenças entre as definições usadas para se referir aos quadrinhos que circulam no ambiente digital, segundo Franco (2007, 2008, 2013), Veronezi (2010) e Santos (2010). Depois de mostrarmos essas diferenças, traremos as primeiras experiências de histórias em quadrinhos associadas ao uso dos computadores, por meio de um apanhado histórico. Em seguida, nosso estudo mostra como foram as primeiras histórias em quadrinhos que circularam no ambiente digital e, depois, algumas das mais importantes webcomics brasileiras.

2.1 Definições

Existem vários nomes diferentes para chamar as histórias em quadrinhos que circulam nos meios digitais. Devido à grande quantidade de material encontrada na internet, acreditamos ser importante deixar claro qual o tipo de definição utilizaremos.

2.1.1 HQtrônicas

Franco (2013) usa o termo HQtrônica para definir as histórias em quadrinhos que usam um ou mais recursos eletrônicos na narrativa. O termo é uma contração da sigla HQ (histórias em quadrinhos) e eletrônicas. O autor considera que esse termo só deva ser empregado para quadrinhos que utilizem recursos multimídias, que ele mesmo enumera. São eles: interatividade, animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita e narrativa multilinear. Ele exclui da definição qualquer história em quadrinhos que tenha sido digitalizada e colocada em circulação em um ambiente digital. “A definição do que nomeei HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia” (FRANCO, 2013, p. 16)

A seguir, exploraremos cada um dos aspectos enumerados por Franco nos estudos “HQtrônicas: do suporte papel à rede internet” (2008, esta edição é uma reedição) e “Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração” (2013):

- a- Interatividade: Franco usa conceitos do pesquisador Norbert Wiener para explicar que existem três graus de interações possíveis nas chamadas HQtrônicas. No nível chamado “passivo”, em que o leitor tem como única forma de interação avançar e retroceder as páginas, que ele ressalta ser uma repetição do comando feito em uma história em quadrinhos no papel. O nível intermediário permite que, além de avançar e voltar páginas, o leitor pode também ativar comandos, como trilhas sonoras, animações e links inseridos pelo autor. E há também o nível avançado, em que o leitor pode contribuir em uma obra e participar da história de forma explícita alterando os rumos da narrativa. Sistematizamos essas ideias no Quadro 5, a seguir:

Quadro 5 – Graus de interações dos leitores com as HQtrônicas, segundo Franco

Grau de interatividade do leitor	Passivo	Intermediário	Avançado
O que o leitor pode fazer	Recuar e avançar as páginas	Recuar e avançar páginas, ativação de recursos multimídia, como animações, trilhas sonoras e links	Recuar e avançar páginas, ativação de recursos multimídia, como animações, trilhas sonoras e links. O leitor pode contribuir efetivamente com a história, escolhendo caminhos e propondo ideias

			para novos rumos narrativos.
Distância da linguagem de HQs impressas	Menor	Intermediária	Maior

Fonte: Elaboração própria

- b- Animação: De acordo com o autor, as HQtrônicas podem ter quatro tipos de relações com as animações. A primeira forma que o autor traz é a “Animação de um dos quadrinhos da página”, que consiste em uma animação, seja simples ou mais elaborada, que compõe um requadro. A segunda, “Objeto animado que se sobrepõe à página”, trata de uma animação que surge e fica sobreposta à página que o leitor está ou leva o leitor a uma tela diferente. Outra forma é a “sequência animada paralela à narrativa principal”, que funciona quando o leitor ativa um botão ou link e é levado a outra página para assistir à animação. Por fim, ele diz que há ainda a “Animação do enquadramento”, que ocorre nas linhas que formam o quadro. Neste tópico, existe uma brecha sobre a sequência animada paralela à narrativa principal. O modelo teórico foi criado no fim do século passado e foi pensado antes do aparecimento de algumas tecnologias, como o site YouTube. Portanto, existe a necessidade de se pensar se é considerada uma animação paralela caso haja um hiperlink que leve o leitor a uma animação que não foi feita para compor aquela história em particular. Caso o autor coloque um link para um vídeo do Mickey no Youtube, isso caracteriza a história em quadrinhos como uma HQtrônica? Hoje, é preciso repensar essa questão.
- c- Diagramação dinâmica: Os recursos de hipermídia permitem que o criador da história em quadrinhos estabeleça novas dinâmicas com a composição dos quadros. Ao invés de o leitor simplesmente clicar para ir para a próxima página, os quadros podem diminuir de tamanho, aumentar, mudar de posição e sequência na página. Há também a possibilidade de o autor mudar o tempo transcorrido na história, deixando determinada vinheta por um tempo programado.

- d- Trilha sonora: A inclusão de uma trilha sonora tinha como intuito ditar o ritmo e a atmosfera geral de cada capítulo da história em quadrinhos. Isso fazia com que o leitor tivesse menos controle da dinamicidade da história se comparada a HQtrônica a uma HQ convencional, no suporte papel.
- e- Efeitos sonoros: Esses efeitos têm a mesma função das onomatopeias. Franco destaca que podem ser usados de três maneiras em HQtrônicas: o primeiro, em que os efeitos sonoros substituem as onomatopeias por completo, o segundo, em que os artistas não usam esses efeitos e seguem usando as onomatopeias e um terceiro caso, quando há uma mescla no uso dos efeitos sonoros e uso das onomatopeias.
- f- Tela infinita: No ambiente digital, existem novas possibilidades de diagramação, sem as limitações físicas do papel. As barras de rolagem podem permitir que os quadros tenham uma extensão muito maior que a própria tela, tanto no sentido horizontal quanto no vertical. Quem criou o termo foi o quadrinista e pesquisador Scott McCloud (2005), com o termo em inglês “The Infinite Canvas”.
- g- Narrativa multilinear: As hipermídias têm a possibilidade de dar mais de uma opção de rumo de leitura. Além de colocar mais de uma opção de continuidade da história, existe também a possibilidade de inserção de links, que podem colocar os leitores em outras páginas, para buscar novas informações e fazer com que isso faça parte da história.

Acreditamos que algumas das ideias do autor para explicar as HQtrônicas falem também sobre as histórias em quadrinhos tradicionais. Por exemplo, quanto à interatividade, essa característica não é exclusiva dos quadrinhos eletrônicos. Afinal, já existia interação entre o leitor e a editora antes dos recursos de multimídia. As sessões de cartas que existiam nos quadrinhos no suporte impresso das editoras Abril, Bloch e diversas outras formam grau de interação entre o leitor e a editora. Porém, faziam parte de outro contexto de produção. Segundo Benjamin (2015), a humanidade sempre desenvolveu e aperfeiçoou as técnicas de reprodução de obras de arte. Conforme esses métodos evoluem, modificam-se também a recepção dos interlocutores. Consequentemente, acreditamos que a interatividade também seja modificada conforme os processos sejam alterados.

Outro ponto a ser ponderado, destacado por Tomazeli (2017), é que dar mais de um caminho para o leitor seguir não basta para que isso seja caracterizado como uma multilinearidade.

Apesar de elas quebrarem com a ideia tradicional de unilinearidade, ainda existem nelas um começo, meio e fim. Mesmo que em alguns exemplos o fim seja diferente para um leitor e outro, ainda sim existe o desfecho para cada caminho escolhido. Diferentemente dos hipertextos propriamente ditos, nos quais não há o fechamento entre os nodos. (TOMAZELI, 2017, p. 83)

2.1.2 Quadrinhos Digitais

Além das proposições de Franco, outros pesquisadores também tentaram definir e dar nomes aos quadrinhos que circulam em ambientes digitais. Eisner (2010) usa como definições “arte digital”, “HQ digital” e defende que a diferença entre os quadrinhos digitais e os impressos sejam os meios de produção. “Enquanto os quadrinhos continuarem sendo uma forma de arte sem movimento, som e tridimensionalidade, o processo narrativo permanecerá o mesmo” (EISNER, 2010, p. 170). O quadrinista diz que recursos novos de diagramação, como a tela infinita ou a diagramação horizontal, são formas de diagramar semelhantes às dos quadrinhos impressos, a única diferença seriam as limitações de espaço, que, no ambiente digital, são menores que no papel.

Da mesma forma que Bretas (2017), consideraremos neste estudo Quadrinhos Digitais (doravante QD) histórias em quadrinhos que foram feitas com um ou mais recursos tecnológicos digitais, como softwares de desenho, colorização, letreiramento etc. E o modo de circulação como fundamental característica. Consideraremos uma história em quadrinhos como QD quando a obra circular em ambiente digital antes do papel, seja por mídias como CD-ROM ou pelas proporcionadas pela internet. No entanto, é preciso ressaltar que, a grande maioria dos processos de reprodução e publicação requerem que os artistas coloquem a obra em algum processo tecnológico digital. Seja para encaminhar para a gráfica, seja para mostrar para o editor. O que vai diferenciar é a história em quadrinhos do QD é a forma de veiculação. A primeira é feita visando a publicação em um suporte material físico enquanto a segunda, em suporte digital.

Com as tecnologias de hoje, há de se fazer a distinção. Afinal, um smartphone não possui leitor de CD. Caso o leitor queira ler uma história em quadrinhos que foi difundida em CD originalmente por esse tipo de dispositivo, a saída é baixar esse material.

Aqui, faz-se necessário diferenciar um quadrinho digital de um digitalizado. O primeiro é feito para circular no ambiente digital e o segundo é original de um suporte impresso, que depois passou por um processo de captura, lançado para o computador e para a internet ou algum dispositivo móvel para circular o material. Esse processo de captura é chamado de *scan*.

Apesar de muitas vezes os *scans* serem associados à ilegalidade, a Marvel Comics e a DC Comics, as duas maiores editoras de quadrinhos dos Estados Unidos, fizeram cada uma um projeto de publicar na internet histórias em quadrinhos antigas escaneadas (o termo “escanerizado” também é aceito, ambos dicionarizados pela Academia Brasileira de Letras) em um site próprio, disponível aos fãs de forma mais barata. Em casos de lançamentos, as QD custam o mesmo que as histórias em quadrinhos. Em ambas as situações, como oferecem conteúdos pagos, as editoras disponibilizam imagens em alta qualidade e também trazem como diferencial edições que são mais difíceis de serem encontradas nos suportes impressos. A Marvel Comics traz uma sessão do site¹ apenas para quadrinhos gratuitos, para divulgar os trabalhos e talvez atrair mais fãs.

Os dois sites, porém, fazem adaptações para transportar as histórias para outro suporte. Segundo Mallet (2009), para permitir a leitura de quadrinhos no computador, é necessário o uso de alguns programas que permitam a navegação do leitor:

Os quadrinhos digitalizados do Marvel Digital Comics Unlimited estão embutidos numa estrutura em Flash, que possui botões fundamentais para “virar” a página virtual e comandos para ler a narrativa em tela cheia, em thumbnails (miniaturas) e em página dupla. (MALLET, 2009, p. 60)

Cabe um adendo sobre o estudo de Mallet, já que as tecnologias foram atualizadas desde que seu estudo foi publicado. Apesar de inicialmente usar a estrutura em Flash, a Marvel Unlimited trocou a para o HTML5 (sigla para Hypertext

¹ Disponível em: < <https://www.marvel.com/comics> >. Acesso em 14 de maio de 2019

Markup Language)². Isso aconteceu, pois este segundo formato possui vantagens em relação ao primeiro. De acordo com Bozza (2013), o HTML5 permite a execução de imagens, áudios e vídeos sem a necessidade de instalação do programa Flash.

Dito isto, voltamos aos sites da Marvel e da DC. Em ambos, existem espaços de divulgação de produtos, de vendas, notícias sobre quadrinhos e filmes. Ou seja, esses quadrinhos digitalizados dividem um espaço com outros objetos. Estão todos inseridos em um contexto digital, onde o quadrinho é parte de um todo. Isso ocorre diferente do suporte impresso, em que a história em quadrinhos é um objeto completo.

Os quadrinhos digitalizados trazem todo o conteúdo de capa e o interno também. Inclusive com preço da época de lançamento. As alterações feitas são inserções de logos e retoques de imagem para atingir uma qualidade maior. Podemos ver na Figura 4, a seguir, que a capa de “The Thing” (personagem conhecido no Brasil como “O Coisa”) traz todas as informações, como o número do volume, o ano de lançamento e o preço.

Figura 4 – Capa digital de “The Thing”



Fonte: WILSON, Ron, The Thing #10, Marvel Comics: 1983³

² Disponível em : < <https://comicsalliance.com/marvel-digital-comics-buy/> >. Acesso em 10 de agosto de 2019

³ Disponível em <https://www.marvel.com/comics/issue/18718/thing_1983_10>. Acesso em 10 de março de 2019

No caso de quadrinhos digitais, não existem capas como são as do suporte impresso. A grande maioria dos quadrinhos digitais traz a primeira página já com a história. É o caso, por exemplo, de “As bruxas caçadoras de Nordea Mislá”, de Bianca Pinheiro (autora que será analisada nesta pesquisa), que traz a primeira página da história, sem introdução ou outro elemento que se assemelhe a uma capa, conforme pode ser visto na Figura 5, a seguir.

Figura 5 – Primeira página do site não é a capa



Fonte: PINHEIRO, Bianca, As bruxas caçadoras de Nordea Mislá, 2018⁴

Além desses sites que trazem as histórias digitalizadas pelo proprietário dos direitos autorais, existem muitos na internet que trazem histórias em quadrinhos inteiras scaneadas e divulgadas de forma gratuita. De acordo com Veronezi (2010), os crimes de direito autoral ocorrem de forma constante na internet, embora muitas vezes quem cometa esses tipos de infração ignore que esteja fazendo algo de errado. “No entanto, independentemente de o internauta saber ou não que pratica

⁴ Disponível em < <https://bruxascacadoras.tumblr.com/post/174273014172>>. Acesso em 14 de maio de 2018

uma violação à lei brasileira e às normas do Direito Internacional, ele está agindo de forma criminosa e pode ser punido” (VERONEZI, 2010, p.105). Muitos sites surgiram nos últimos anos agregando histórias em quadrinhos scaneadas e divulgadas de forma ilegal.

2.1.3 Webcomics

Outro termo utilizado para se referir às histórias de quadrinhos que circulam em ambientes digitais é webcomics. Santos (2010) acredita que esta definição se dá pela forma de arquivamento do material, como funciona a relação do leitor com a obra, a distribuição, os negócios, os temas, a adaptação da linguagem e a navegação. O autor não considera as webcomics como um material diferente de outros quadrinhos digitais no momento de sua produção, mas em como se comporta a obra em relação aos leitores e a maneira como é difundida. Discutiremos a seguir cada um desses aspectos.

2.1.3.1 Arquivamento

A principal vantagem de uma webcomic em relação a outros formatos de histórias em quadrinhos é a capacidade que o leitor tem de acessar toda a obra a partir de um só local. Não há a necessidade de juntar uma coleção de publicações impressas ou mesmo CDs para ler a obra em sua completude. É o caso da webcomic “Hell NO!”, vencedora do Troféu HQMix (considerada maior premiação brasileira de histórias em quadrinhos) na categoria webcomic de 2018. Toda a série fica disponível para os leitores, que podem ler desde a primeira página até a última em um único endereço. De acordo com Santos (2010), isso traz uma relação nova do leitor com o escritor. “O arquivamento, armazenamento ou disponibilização na web, ou seja, a capacidade do leitor acessar todos os arquivos de determinado autor, obra ou tira, proporciona uma nova interação entre leitor e obra” (SANTOS, 2010, p. 153).

Com o arquivamento on-line, o leitor tem a vantagem de poder acessar a obra quando quiser, sem a necessidade da posse física, como acontece com livros e histórias em quadrinhos impressos. Isso permitiu a vários artistas ao longo dos anos publicarem narrativas mais longas, sem a preocupação de saber se o leitor teria

condições de acompanhar toda a saga. “Esta característica é importante também quando comparamos com as histórias em quadrinhos impressas, que também processam grandes arcos, mas que acabam por ficar incompreensíveis para alguém que não começou a ler no início da saga” (SANTOS, 2010, p. 153). A facilidade de o leitor encontrar a história desde o começo é uma grande vantagem em relação aos quadrinhos mensais publicados pelas editoras de super-heróis, por exemplo. Afinal, um leitor curioso pode começar a narrativa quando quiser, ler desde o começo da trama, não precisa buscar em bancas, sebos ou fóruns da internet a cronologia certa para se ler determinada história.

Santos (2010) diz que o formato de arquivos usados pelos autores das webcomics é vantajoso para o arquivamento na internet. Em geral, são usados os mais leves, que usam pouco espaço e não ocupam muito dos limites disponíveis pelos servidores. Por isso, a escolha se dá em geral pelo JPEG (*Joint Pictures Expert Group*) e GIF (*Graphics Interchange Format*).

O JPEG foi criado em 1983, é um formato de arquivo que aceita até 16 milhões de cores e tem alta capacidade de compactação. Isso significa que é possível eliminar códigos redundantes do arquivo, mas com perda de qualidade. Segundo Sardinha (2012), por ser leve, é um dos formatos preferidos pelos usuários da internet para compartilhamento de imagem.

Já o GIF é outro formato de arquivo, criado em 1987 pela CompuServe⁵, uma das primeiras grandes empresas provedoras de internet dos Estados Unidos. Permite a criação de imagens leves e em movimento, conhecidas no Brasil como GIFs animados. De acordo com Sardinha (2012), o GIF não é muito utilizado para compartilhar fotografia, pois trabalha apenas com 256 cores. “Seu uso é maior em ícones, ilustrações (principalmente em preto e branco) e pequenas animações. Além disso permite salvar arquivos com fundo transparente e compressão sem perda de qualidade” (SARDINHA, 2012). Esse formato de arquivo é utilizado também para a publicação de quadrinhos animados na internet.

O arquivamento também pode ser feito por linguagem HTML, que, de acordo com Santos (2010), traz muitas vantagens para a diagramação da página de uma webcomic, pois é uma linguagem de marcação:

⁵ Disponível em < <https://en.wikipedia.org/wiki/CompuServe>>, acesso em 14 de maio de 2019

Existem dois tipos de linguagens de marcação. A física, onde as marcações dizem como o documento deve parecer em qualquer ambiente, ou seja, servem apenas para meios onde pode-se controlar completamente o ambiente final. É ideal para o uso em impressos, pois o programador tem controle sobre as dimensões e gramatura do papel. O outro tipo de marcação é a lógica, ou semântica. Neste caso, a marcação define o papel funcional do elemento naquele contexto, e não necessariamente como ele deve parecer. O HTML faz parte deste segundo tipo de marcação. (SANTOS, 2010, p. 156)

Estruturar a página em HTML e deixar as imagens em formatos leves torna possível que muitos arquivos sejam mantidos no site sem problema de armazenamento. As cores também são um problema a menos para os artistas se preocuparem, já que não existe a conversão dos padrões RGB (Red, Green, Blue, ou Vermelho, Verde e Azul utilizado para publicações digitais) para CMYK (Cian, Magenta, Yellow, Black ou Ciano, Magenta, Amarelo e Preto, utilizado para arquivos que serão impressos). As cores não correm risco de serem alteradas ao serem passadas para o papel, já que esse processo não existe para fazer a publicação em uma webcomic. O custo para o artista também fica bastante menor ao publicar um trabalho, pois não há necessidade de pagar à gráfica por cada exemplar produzido:

Mesmo com a isenção de vários impostos, ainda é caro imprimir no Brasil. Sobretudo a quatro cores. E no mundo digital, não há limitação de cores, formatos e páginas. Além disso, é possível utilizar animações, sons e adicionar links clicáveis. Tudo isso abre, por exemplo, novas possibilidades comerciais, como a venda de publicidade escancarada ou disfarçada. (LUNA, 2013, p. 57)

2.1.3.2 Leitor

Ler é compreender. Santos (2010, p. 161) acredita que o “texto implica significações que cada leitor constrói a partir de seus próprios códigos de leitura, onde ele recebe e se apropria do texto de forma determinada”. Portanto, o sentido de qualquer livro, filme ou mesmo história em quadrinhos é atribuído pelo leitor/ouvinte, não pelo autor. Isso vai depender do conhecimento linguístico, de mundo e mesmo do contexto em que foi recebida a informação:

Há os que não prestam atenção na história como um todo, pegando apenas os fragmentos que interessam. Outra leitura é feita quando retêm-se apenas aquilo que é facilmente memorizável, como lugares-comuns e expressões feitas, que, ao final, não permitem uma relação íntima com a história. E há também a leitura que capta o texto na sua totalidade complexa sem o reduzir a episódios esparsos ou à leitura rasa. Por um lado, a leitura é

prática criadora, atividade produtora de sentidos singulares, de significações irredutíveis às intenções dos autores ou daqueles que fazem os livros. (SANTOS, 2010, p. 161)

Por isso, o autor acredita também que a leitura de uma webcomic não é a mesma de uma de histórias em quadrinhos, mas que o suporte é importante para a formação do sentido. O leitor não lê a obra apenas no ponto de vista da narrativa, mas percebe que existe um suporte. Há uma mudança de contexto se compararmos uma leitura em suporte impresso e digital.

O pesquisador diz também que o leitor percebe as diferenças entre os suportes pela forma que faz a leitura. Se nos livros e nos quadrinhos existe uma limitação de espaço físico que obriga o leitor a virar as páginas horizontalmente para seguir a narrativa, nos computadores, tablets e smartphones, também há uma limitação, que é o tamanho da tela. Há a necessidade do uso das barras de rolagem verticais para ler a página. E caso essas páginas não contenham a história completa, também é preciso ir para a seguinte, clicando em ícones deixados no site:

Outra coisa que caracteriza a leitura dos webcomics é a incapacidade de transporte fácil. Característica que por vezes é compensada pela facilidade de acesso mundial. Se o livro não está com o leitor, ele não poderá ser lido. Já uma leitura digital pode ser feita em qualquer computador do mundo com acesso à internet. (SANTOS, 2010, p.161)

Da publicação do estudo de Santos para os dias de hoje, no entanto, novas tecnologias permitem que as pessoas possam carregar dispositivos de leitura digital de forma mais fácil. É o caso, por exemplo, de um suporte como o kindle, da empresa norte-americana Amazon, que é relativamente leve e fácil de transportar. Com esse tipo de tecnologia, o dono do dispositivo compra os livros digitais e os acessa diretamente pelo aparelho. Comprar um livro digital não o faz mais possuidor de uma materialidade, mas permite o acesso a um conteúdo por meio de um suporte físico. Não existe, portanto, a possibilidade de emprestar um livro ou história em quadrinhos sem dar acesso a toda a biblioteca que o leitor possui. Ao mesmo tempo, ao emprestar um dispositivo desse tipo, o leitor ficaria sem acesso a nenhum conteúdo que o aparelho carrega. A troca de livros parece um pouco mais complexa, neste caso. Assim como as doações de livros. Se o livro é digital, não há como doar para uma biblioteca ou escola quando encerrada a leitura ou para se livrar de espaço na casa, afinal, o livro nem sequer ocupa espaço físico para o leitor.

O pesquisador acredita também que aparentemente cada suporte é preferido dependendo da ocasião. Por exemplo, para fazer buscas, os computadores, smartphones e tablets com acesso à internet são mais usados, pela praticidade e velocidade. Já os impressos são escolhidos em outros momentos, já que podem facilmente serem transportados, manuseados e anotados.

Além disso, a participação do leitor do impresso é diferente do leitor do on-line. Enquanto o primeiro tinha a limitação das cartas e sessões de comentários, o segundo tem a oportunidade de incluir-se na obra de forma mais ativa, com acionamento de objetos, cliques em links e inserção de comentários na página da webcomic.

Essa diferença de comportamento é percebida pelos autores, que passaram a compreender o feedback dos leitores. Há uma tendência por parte dos artistas a acatar sugestões dos fãs para agradar a audiência. Para diferenciar uma história em quadrinhos de uma webcomic, Santos (2010) acredita que a interação é um fator determinante.

2.1.3.3 Distribuição

Santos (2010) acredita que uma das principais características das webcomics são os sistemas de distribuição das obras. As histórias em quadrinhos tradicionais eram vendidas nos EUA na década de 1930 no mesmo formato de distribuição das revistas de notícias. A partir de 1980, segundo García (2012, p. 193), as editoras começaram a distribuir os quadrinhos pelo canal de venda direta às lojas especializadas, chamadas comic shops.

Neste formato, as lojas vendem ao consumidor final. Essas lojas que encomendam das editoras a quantidade específica de cada publicação da história em quadrinho, baseado em procuras e reservas de clientes. Caso peça mais do que venda, a loja fica com o encalhe (a sobra dos pedidos) e arca com o prejuízo.

Santos (2010) fez um levantamento do mercado de distribuição de quadrinhos no suporte tradicional, apresenta dados e compara a diferença entre os números de vendas das histórias em quadrinhos no auge do mercado, que ocorreu em 1940, com a revista “Superman”, que tinha uma tiragem de cerca de 1 milhão de cópias vendidas por edição, com os números de 2003, em que a revista mais vendida no mercado americano foi “Wolverine”, que vendeu 163 mil cópias.

Em 2018, “Action Comics” chegou à milésima edição e liderou o mercado com mais de 500 mil cópias vendidas⁶. As outras revistas mais vendidas no ano no mercado norte-americano foram “Amazing Spider-Man #800”, com mais de 430 mil exemplares, “Batman #50”, com mais de 410 mil, “Fantastic Four #1”, com mais de 380 mil e “Amazing Spider-Man #1” (a numeração foi reiniciada em 2018), com mais de 298 mil.

Em abril de 2019, no entanto, os números foram inferiores novamente⁷. “The War of the Realms #1”, o título mais vendido do mês teve a distribuição de 187 mil exemplares, a segunda mais vendida foi “Symbiote Spider-Man”, com 165 mil, seguida por “Batman Who Laughs”, com 103 mil vendidos. Esses números englobam apenas as vendas das histórias em quadrinhos e não contempla os QD.

Segundo Santos, o cenário dos quadrinhos on-line mudou a forma de se fazer o comércio de histórias em quadrinhos, pois não importa mais o mercado direto das editoras para as comic shops. O importante são os acessos aos sites das webcomics.

De acordo com Luna, no artigo “HQs digitais e quadrinhos na internet” (2013), a distribuição de uma webcomic funciona de forma bastante diferente da distribuição de uma publicação no suporte papel. Tanto no caso de grandes editoras quanto no de quadrinistas independentes, não há custo de distribuição tão elevado para difundir as webcomics. Não é preciso encontrar pontos de vendas e não há o risco de deixar alguma praça de venda desatendida. Basta ao leitor ter um acesso à internet e a um suporte de acesso que possa ser conectado, como um computador, tablet ou smartphone:

Uma vez publicado na internet, acaba a barreira física das distâncias físicas. Não é mais necessário passar por intermediários, como distribuidoras, veículos ou pontos de venda. Qualquer pessoa no mundo pode ler a HQ, inclusive usando tradutor on-line para compreender o que está escrito. E se gostar, com um clique é possível compartilhar o conteúdo. Mais viral que isso, impossível. (LUNA, 2013, p. 57)

Além disso, há uma quantidade muito grande de webcomics gratuitos na internet, o que permite aos leitores de quadrinhos de todo o mundo terem acesso a materiais sem gastar nada. Ramos (2013) acredita que a gratuidade e a velocidade

⁶ Disponível em <<https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2018.html>>. Acesso em 14 de maio de 2019

⁷ Disponível em <<https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2019-04.html>>. Acesso em 14 de maio de 2019

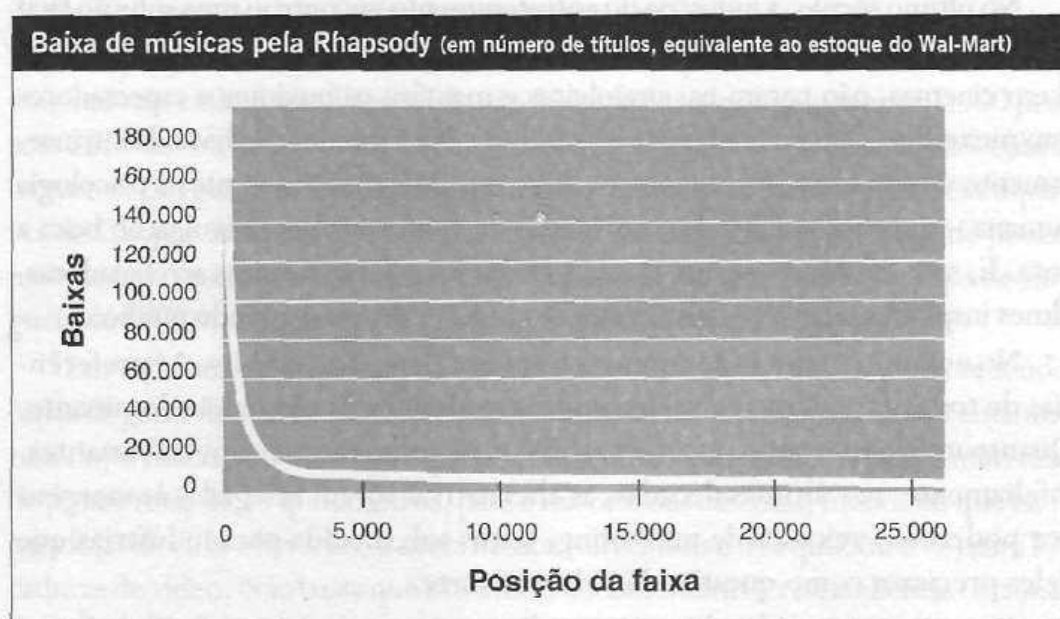
de distribuição fizeram as tiras cômicas da internet circularem mais do que nos jornais na virada da primeira para a segunda década deste século. “Isso é algo revolucionário no tocante ao processo de produção e de circulação de tiras no país, que retira do jornal a quase exclusividade sobre o tema” (RAMOS, 2013, p. 91). De acordo com o autor, eram os jornais diários os responsáveis pela circulação das tiras brasileiras e os espaços digitais tiraram a dependência dos artistas desse tipo de suporte. De acordo com Silveira e Morisso, no entanto, na internet, há a dependência dos algoritmos.

A definição clássica indica que um algoritmo pode ser definido como um conjunto de regras finitas organizadas com o objetivo de resolver um problema específico ou executar alguma tarefa. No caso da tecnologia digital, dos computadores e da internet, os algoritmos são executados por máquinas, pois este conjunto de regras que os define foi escrito utilizando alguma linguagem de programação. (SILVEIRA e MORISSO, 2018, p. 77)

Isso significa que o histórico de interesses e buscas do usuário de internet é calculado e, com base nos interesses, os programas de buscas encaminham esse leitor a páginas que ele teoricamente tem interesse. Páginas mais buscadas, mais acessadas e mais populares têm vantagem nesse aspecto e os artistas menos conhecidos e menos populares continuam em certa desvantagem contra publicações de mais renome e popularidade.

O pesquisador Chris Anderson (2006) acredita em uma teoria traduzida no Brasil como “Cauda Longa”. Segundo ele, com a internet, a economia e a cultura de consumo mudaram e as empresas focam não mais nos hits de altos picos de vendas, mas em nichos. O nome da teoria foi dado por conta de gráficos de pesquisa de mercado que mostram a curva de demanda dada do seguinte modo: uma procura em massa pelos principais produtos, mas que despenca e se estende numa cauda cada vez mais estreita, representada pelos produtos menos populares. A seguir, no Quadro 6, é possível ver como as demandas menos populares se estreitam nos gráficos de busca.

Quadro 6 – Gráfico de demanda da Rhapsody forma a cauda longa



Fonte: ANDERSON, Chris, A cauda longa, 2006, p. 21

Ou seja, com a internet, ao combinar o número dos não-hits, é possível rivalizar as vendas com as dos hits. De acordo com o autor, empresas como Google e eBay ganham dinheiro vindo de anúncios de nicho. Muitos mercados menores, somados, rivalizam com os de venda maior:

Ao superar as limitações da geografia e da escala, empresas como essas não só expandem seus mercados, mas também, o mais importante, descobrem outros mercados inteiramente novos. Além disso, em todos os casos, esses mercados que se situam fora do alcance dos varejistas físicos se revelaram muito maiores do que seria de esperar — e se tornam cada vez mais vastos. (ANDERSON, 2006, p. 25)

Em termos de mercado, isso significa que a internet permitiu que o aumento da quantidade de produtos ofertados aumentasse a demanda. Ampliar as escolhas liberou a demanda por novas opções. No entanto, apesar da quantidade infinita de produtos que a internet oferece, há também filtros para o usuário na hora de pesquisar pelos próprios interesses. Isso é feito por meio de softwares de recomendações e algoritmos:

Nos mercados de Cauda Longa de hoje, o principal efeito dos filtros é ajudar as pessoas a se deslocar do mundo que conhecem ("hits") para o mundo que não conhecera ("nichos") em veículos que sejam ao mesmo tempo confortáveis e ajustados sob medida às suas preferências. Sob certo aspecto, os bons filtros exercem o efeito de empurrar a demanda ao longo da cauda, revelando bens e serviços mais atraentes do que as alternativas padronizadas que abarrotam os canais estreitos da distribuição tradicional dos mercados de massa. (ANDERSON, 2006, p. 98)

Com uma busca por nichos e com a quebra de barreiras geográficas, o mercado de quadrinhos passou a buscar formas de tentar dar visibilidade a artistas sem a dependência de editores. Uma das experiências foi a montagem de um site para unir muitas webcomics, de diversos autores, em um só local. De acordo com Santos (2010), o primeiro desse modelo de site foi o WebComics Portal, mas não foi o mais popular. O pesquisador acredita que o mais popular foi o Big Panda. A essa ideia de site, Santos (2010) chama de “agregador”.

Distribuir quadrinhos pela internet foi a forma que muitos artistas encontraram de rentabilizar com a arte. Pelo próprio site, porém, o artista fica limitado a um número de seguidores, já que a maioria sente dificuldade de subir esse número. “Uma das maneiras de fazer com que os webcomics tivessem mais visibilidade e, conseqüentemente, mais visitaçaõ era o uso de websites agregadores, servidores específicos para webcomics” (SANTOS, 2010, p. 166). Esses sites costumavam atrair leitores de quadrinhos de todos os tipos, que poderiam encontrar histórias dos mais variados gêneros dentro de um só local. Tudo de forma gratuita. O Big Panda, segundo o autor, dividia os lucros obtidos com publicidade com os autores das webcomics hospedadas. “[O site] pagava aos criadores 50% dos lucros obtidos na publicidade do website, descontados os custos de manutenção” (SANTOS, 2010, p. 167).

No Brasil, houve poucos agregadores que trouxessem novas webcomics e que centralizasse um espaço com vários gêneros para vários tipos de leitores. O projeto mais próximo disso foi o “Nona Arte”, de André Diniz, um site que abrigava quadrinhos de vários autores e que podiam ser baixados de forma gratuita. Por isso, alguns quadrinistas brasileiros optaram por fazer a publicação em agregadores estrangeiros. Como é o caso de Leo Finocchi, autor de “Hell NO!”, e Silva João, autor de “HQ de briga”, que fazem suas publicações no website “Tapas”, um agregador de quadrinhos que traz Quadrinhos Digitais de autores ao redor do globo.

“Tapas⁸” é uma plataforma, criada em 2012 por Chang Kim que reúne obras de cerca de 5 mil artistas. As webcomics que estão na plataforma são de acesso gratuito aos leitores, que podem acompanhar os trabalhos pelo computador ou por um aplicativo de dispositivos móveis.

⁸ Disponível em <[https://en.wikipedia.org/wiki/Tapas_\(syndicate\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tapas_(syndicate))>. Acesso em 18 de maio de 2019

2.1.3.4 Negócios

Em 2005, a quantidade de usuários de internet banda larga no Brasil era de cerca de 4 milhões⁹. Em março de 2012, o Brasil contava com 49,7 milhões de usuários de internet possuidores de pacote de banda larga. Dois anos depois, em março de 2014, este número chegou a 60,7 milhões¹⁰. “Quando a banda larga se popularizou, permitindo conexões mais rápidas e a transmissão de uma maior quantidade de informações, a internet se tornou o canal de veiculação de conteúdo multimídia já usado em CD-ROMs.” (SANTOS, CORRÊA, TOMÉ, 2013, p. 37)

Com este crescimento de usuários, o site “Carta Campinas” aponta que as facilidades para a publicação de quadrinhos na década 2010, especialmente nas mídias digitais, aumentaram exponencialmente a quantidade de lançamentos de títulos independentes no Brasil¹¹. As opções de financiamento coletivo, como Kickstarter e Catarse, (sites cujo objetivo é a obtenção de financiamento de projetos por meio de investimento de pessoas físicas ou jurídicas que tenha interesse em ver o projeto em andamento) de associados à possibilidade de divulgação dos trabalhos via redes sociais, fizeram com que o cenário dos quadrinhos mudasse no Brasil e no mundo.

A pesquisa publicada em novembro de 2018 feita pelo E-Commerce Radar¹², sobre os resultados do mercado de vendas virtuais no Brasil, traça o perfil dos consumidores on-line brasileiros no primeiro semestre de 2018. Segundo a pesquisa, houve aumento de 13,5% de vendas pela internet em relação ao primeiro semestre do ano anterior. As vendas feitas por dispositivos móveis aumentaram 11% no mesmo período e os smartphones passaram a representar 34% do total de vendas on-line no Brasil. Ainda foi apontado na pesquisa que 60% das vendas on-line são feitas após uma busca dos produtos no site de pesquisa Google.

Com relação aos smartphones, 46% dos usuários que visitam sites de livrarias ou aplicativos o fazem por dispositivos móveis. Do total das compras, 22%

⁹ Disponível em < http://www.teleco.com.br/tutoriais/tutorialvoipserv/pagina_3.asp > Acesso em 24 de março de 2018

¹⁰ Disponível em < <http://www.nielsen.com/br/pt/press-room/2014/numero-de-usuarios-ativos-passa-de-60-milhoes-pela-primeira-vez.print.html> > Acesso em 24 de março de 2018

¹¹ Disponível em < <http://cartacampinas.com.br/2016/03/a-producao-de-historias-em-quadrinhos-cresce-a-passos-largos-no-brasil/> > Acesso em 19 de março de 2018

¹² Disponível em < <https://ecommercenews.com.br/noticias/pesquisas-noticias/pesquisa-aponta-aumento-de-135-de-pedidos-online-no-primeiro-semester-de-2018/> > Acesso em 14 de maio de 2018

são feitas pelos smartphones. O ticket médio das compras on-line nas livrarias é de R\$113,07. O que significa que, em média, cada cliente gasta este valor por compra. A quantidade de itens por pedido nas livrarias é de 1,3. E a taxa de abandono do “carrinho” (essa expressão indica um local virtual para onde vão os itens do cliente quando este adiciona algo para sua lista para efetuar a compra) é de 89%. Ou seja, cerca de 9 a cada 10 pedidos deixam de ser realizados no último estágio da compra.

Dentro da pesquisa, os quadrinhos foram considerados como parte da categoria “Livraria”, ou seja, não é possível precisar o aumento das vendas de obras impressas ou de Quadrinhos Digitais entre 2017 e 2018. Porém, existem outros dados sobre perfil de consumo desta categoria. O público comprador on-line das livrarias é composto 64% por mulheres e 36% por homens. Porém, há números que atestam que, no mercado de quadrinhos, as mulheres não têm a mesma participação que os homens, nem como consumidoras, nem como produtoras. Segundo a editora Marvel Comics, a maior do mercado nos EUA, 40% do público consumidor é de mulheres. Porém, a população feminina corresponde a 51% do total do país¹³.

De acordo com Marino (2017), por meio da internet, além de ser possível vender os quadrinhos, o mercado americano encontrou uma solução também para lucrar com a venda de webcomics. Uma das formas usadas são as plataformas de streaming. O sistema Comixology, por exemplo, criado em 2007, disponibiliza muitos títulos de webcomics por uma mensalidade de U\$5,99.

Em 2009, o Comixology surgiu também como aplicativo para tablets e smartphones. Com o modelo de negócios de streaming, de acordo com Frade (2015), as vendas foram bastante significativas.

Em 2012, tirando games, o que mais se comprou nos iPads do MUNDO foram quadrinhos. E isso tudo sem contar as HQs independentes e de editoras menores, como The Walking Dead, que lidera as vendas do aplicativo mais ou menos desde sempre. No geral, passaram a marca das 100 milhões de publicações vendidas pela plataforma. (FRADE, 2015)

A empresa Comixology divulgou outros dados com mais de cinco anos sobre o mercado norte-americano. Os resultados foram satisfatórios e mostraram que há um nicho a ser disputado.

¹³ Disponível em <<https://www.census.gov/prod/cen2010/briefs/c2010br-03.pdf>>, p.02. Acesso em 4 de julho de 2017

Em 2016 a indústria americana de quadrinhos apresentou um crescimento de 5% em relação ao ano anterior e só em publicações digitais, isso representou novamente cerca de U\$90 milhões. Ou seja, é um mercado que podemos entender como consolidado e que apresenta características típicas relacionadas ao contexto em que está inserido. (MARINO, 2017, p. 7)

Com o crescimento deste mercado, houve também tentativas brasileiras de arriscar o streaming de quadrinhos. O experimento mais bem sucedido foi o Social Comics, que tem modelo semelhante ao Comixology. O serviço traz planos que vão desde o gratuito, com algumas obras disponíveis por mês, até um plano família, de R\$25,90 mensais, que incluem 5 mil obras do acervo disponíveis e a possibilidade de acessar essas histórias por meio de quatro dispositivos eletrônicos simultaneamente. Entre os trabalhos disponíveis, estão histórias mundialmente conhecidas, como “300”, cuja popularidade rendeu uma adaptação ao cinema, e “Umbrella Academy”, que em 2019 ganhou uma produção de série com atores e transmitida pelo sistema Netflix. O Social Comics também dispõe no acervo histórias feitas por artistas brasileiros, como “Turma da Mônica”, da Maurício de Sousa Produções, e “Bando de Dois”, uma narrativa de ação feita por Danilo Beyruth.

Existem outros modelos existentes no Brasil e no mundo de como disponibilizar as webcomics para os leitores. Já citamos o site Tapas, como plataforma em que quadrinistas independentes podem divulgar a própria arte. Desta forma, porém, o lucro é inexistente para o autor, já que o leitor não paga para ler a obra. Uma alternativa usada por muitos artistas é fazer um site próprio para publicar a obra e aproveitar este espaço como um marketplace, ou seja, fazer do site um ponto de vendas de produtos, não apenas um *locus* de publicação da webcomic. Luna (2013) destaca que alguns artistas usam os sites para vender produtos relacionados às obras publicadas, mas que podem ir desde uma arte original até chinelos.

O pesquisador cita o caso de Adão Iturrusgarai, autor das tiras de Aline, que vende desenhos originais, André Dahmer, autor de Malvados, que comercializava artes originais emolduradas, travesseiros e cinzeiros (hoje, no site do autor, não estão mais disponíveis esses itens para venda), e também Marcatti, que construía guitarras e baixos sob encomenda. Outros autores combinam as possibilidades de financiamento e divulgação para realizar os trabalhos. Um deles, destaque na pesquisa de Luna (2013), foi o Kaplan Project Comics, que lançou a webcomic acompanhada do lançamento de 3.500 cards no Festival Internacional de

Quadrinhos (Fic) de Belo Horizonte. Para a impressão, foi usada uma plataforma de crowdfunding como meio de financiamento.

Com os exemplos que vimos, fica bastante evidente que existem variadas formas de fazer negócios com webcomics.

2.1.3.5 Temas

Santos (2010) defende que existem variados temas que podem ser abordados nas webcomics. O pesquisador ressalta que, em geral, os temas mais relativos às webcomics são quadrinhos de humor, aventura e cotidiano. O autor ressalta que existem outros tipos de publicação, como terror, suspense, erotismo, mas acredita que esses são derivados dos três temas anteriormente citados. As tiras de humor tomaram proporções muito grandes na internet.

Há temáticas nativas da própria internet e do mundo *online*, como o humor relativo aos video-games ou o chamado *nerdcore*. A internet proporcionou uma nova plateia para este tipo de história. Nos temas existem várias subdivisões, como humor autobiográfico, humor sobre cultura *pop*, aventuras relativas aos jogos de computador, quotidianos femininos ou de empresas, bem como como temáticas que não se aplicam nem nas divisões principais e nem nas subdivisões. (SANTOS, 2010, p. 176)

Já Castro (2016) acredita que existe uma pluralidade de temas nas webcomics brasileiras. O pesquisador analisou três histórias em quadrinhos de humor que circulam pela internet com grande popularidade: “Vida de suporte”, “Um sábado qualquer” e “Will Tirando”. Castro percebeu que, em “Vida de suporte”, o tema “tecnologia” é o mais abordado, aparecendo em 48,58% das tiras. Enquanto “Um sábado qualquer” trata “religião” em 47,88% do total, no caso de ambas, é algo esperado, por serem os temas centrais das duas séries. E, em “Will tirando”, há um equilíbrio maior, com “animais” aparecendo com 12,18% das incidências e “relacionamentos” em 12,1%.

No suporte online os autores incorporam boa parte de sua vivência na construção de suas piadas, talvez como resultado do modelo de sites adotado: o dos blogs. Estes sites funcionam como uma espécie de diário online, onde a manifestação do outro não apenas é esperada, como estimulada. A exposição do artista, através das próprias narrativas em tiras cômicas, é relativamente comum. (CASTRO, 2016, p. 189)

Da mesma forma que as tiras de humor proliferam na internet, os quadrinhos sobre videogames cativaram um público fiel no final da década 1990, segundo

Santos (2010). O pesquisador acredita que esse tipo de webcomic não se tornou popular na internet por conta dos fãs de quadrinhos, mas por causa dos fãs de games, que, já inseridos no ambiente digital em que estão familiarizados, encontraram histórias que dialogavam com suas experiências pessoais. No caso dos quadrinhos Penny Arcade, os autores escreviam de forma satírica as experiências vividas dentro do jogo, o que cativou um público específico. “Esta identificação demonstra como a tecnologia é permeada pela sociedade, uma vez que a graça nas piadas não está no uso do computador ou no jogo, mas sim na repercussão destes jogos ou *softwares* na vida cotidiana dos indivíduos.” (SANTOS, 2010, p. 178).

Em relação às webcomics autobiográficas, Santos (2010) destaca duas tiras: a brasileira “Diário de um casal”, de Rick Milk e Josi Bel, e “American Elf”, de James Kochalka.

Com relação aos quadrinhos de ação, Santos (2010) destaca que a possibilidade de armazenamento facilitou muito a proliferação deste tipo de histórias, pois o autor consegue postar sequências ou capítulos mais longos e trabalhar mais as histórias, com a vantagem de levar ao leitor a narrativa do começo ao fim. O pesquisador destaca “Megatokyo”, que trazia um estilo similar aos quadrinhos orientais.

Santos (2010) diz que os quadrinhos do tipo cotidiano são feitos por uma geração de classe média, que carrega fortes receios quanto à vida amorosa e profissional. Já Castro (2016), em sua pesquisa sobre webcomics brasileiras, demonstra que o fato de as tiras serem feitas por homens de classe média apresenta uma série de estereótipos, como mulheres que falam muito, obsessão por seios, brincadeiras sobre futebol, desdém a programas televisivos populares e apresentam a figura masculina como desleixada.

Em contrapartida, Santos (2010) afirma que há uma produção praticamente inexistente de webcomics de super-heróis. De acordo com o autor, como o gênero foi estabelecido em um suporte específico, no chamado formato americano em papel, os super-heróis tiveram, ao longo dos anos, muita dificuldade em migrar para outros formatos, como tiras de jornal. “Super-heróis vivem, no século XXI, uma posição de nostalgia. Os webcomics olham para o futuro” (SANTOS, 2010, p. 187).

O autor diz também que “Existem algumas tiras que ridicularizam a temática, outras fazem alusão, mas super-heróis enquanto gênero não existem, ou existem de forma tão exígua que não se percebe.” (SANTOS, 2010, p. 187). Evidentemente, o

texto do pesquisador foi publicado quase uma década antes deste estudo entrar em andamento e a realidade mudou desde então. Concordamos, evidentemente, que existe dificuldade para encontrar quadrinhos de super-heróis exclusivos para a internet. Os quadrinhos da Marvel, DC e Image que circulam nas plataformas da Comixology e Social Comics, por exemplo, circulam também no papel. Porém, não deixam de ser webcomics.

É possível que os quadrinhos do gênero super-herói não sejam os são que mais circulam na internet, mas existem casos dessas histórias em webcomics. Os autores Gerardo Preciario e Daniel Bayliss criaram histórias do Batman e Superman exclusivas para a internet, além de personagens originais que circularam originalmente na web¹⁴.

No site Comic Rocket, há uma quantidade incontável de webcomics de heróis, também¹⁵. No site Tapas, porém, não há uma categoria de super-heróis. Porém, muitas das histórias em quadrinhos publicadas na página têm imagens em formato similar ao papel, mais alongados na vertical, não possuem animações ou qualquer característica a que Franco chamaria de Hqtrônica.

2.1.3.6 Adaptação

Santos (2010) acredita que uma das características das webcomics é a adaptação de suporte. Isso significa que o pesquisador defende que acontecem mudanças, seja de percepção, seja de interação entre leitor e obra quando a história em quadrinhos sai do papel e vai para a tela de um computador, tornando-se um Quadrinho Digital. O autor defende ainda que a materialidade é tão importante que a qualidade do papel da impressão influencia na percepção do autor sobre a obra.

A própria literatura sofre mutações de acordo com o suporte, que, por sua vez, pode ou não ser condicionado ao leitor, ao usuário. Torna-se claro que uma edição moderna de um livro qualquer tem diferentes apreensões devido ao seu formato, bem como a forma como este é apresentado ao seu público. Em uma livraria, por exemplo, a estante onde o livro se encontra pode ser determinante para sua venda (e eventual consumo). (SANTOS, 2010, p. 188)

Assim como os livros podem sofrer mudanças de percepção por parte dos leitores, o mesmo acontece com os suportes digitais, que são diferentes das formas

¹⁴ Disponível em <http://moonheadpress.blogspot.com/> Acesso em 11 de março de 2019

¹⁵ Disponível em <https://www.comic-rocket.com/genre/superhero/> Acesso em 11 de março de 2019

anteriores de divulgação de leitura. A mudança se dá por conta de uma troca de objeto, que, com outras tecnologias, requer uma paginação, estrutura e formato diferente do formato impresso. Ainda há outro agravante, que é a possibilidade de o leitor procurar outras leituras com mais agilidade, trocando apenas de aba no navegador ou abrindo uma página nova.

Com isso, o leitor pode buscar complementos à pesquisa a partir de palavras-chave em sites de busca como em *Google* e *Bing*. No entanto, há também a possibilidade de o leitor se perder meio a tantas informações e se afastar do assunto inicial.

Nas histórias em quadrinhos, Santos (2010) acredita que as adaptações para o suporte digital aconteçam em maior grau ou menor, assim como Franco, (2008, 2013). Existem níveis de uso de recursos multimídia que fazem com que as mudanças aconteçam. As reproduções de páginas impressas no computador, em que são necessárias apenas adaptações de formato, são consideradas como menor grau, já que as adaptações necessárias sejam em termos de formatação, porque as telas de computador costumam ser horizontais e as páginas de quadrinhos, verticais. Por isso, são necessários recursos como barra de rolagem para ajudar nessa migração.

Mesmo as histórias em quadrinhos que foram elaboradas para serem circuladas em ambientes digitais originalmente podem ter poucos recursos multimídia. Essas costumam ser concebidas com a formatação mais apta a caber na tela do computador.

Em um nível moderado, as histórias em quadrinhos feitas para o suporte digital trazem alguns recursos multimídia e interação com o leitor, mas ainda apresentam balões e onomatopeias. Podem ter animações e recursos sonoros, mas o ritmo de leitura é dado pelo usuário.

Já com um nível maior de recursos multimídia, há o uso de animações, trilhas e efeitos sonoros. Esses recursos podem causar uma mudança de percepção da história, impondo o ritmo de leitura.

Nos três níveis, Santos (2010) acredita que o principal vínculo com o suporte impresso são os balões de fala, caixas de texto e onomatopeias. O limite para essa adaptação é a criatividade do autor.

2.1.3.7 Navegação

A última característica tratada por Santos (2010) como fundamental de uma webcomic é a navegação. Neste tópico, o autor discute como se dá a experiência do leitor da webcomic, quais são as formas mais convencionais de montar um design de uma página de webcomic, layout e funcionalidades de botões dispostos na página. Segundo o pesquisador, é mais importante que a página seja funcional e prática. “O propósito de um site de webcomic é apresentar o quadrinho e as informações relacionadas a ele, bem como o acesso aos arquivos com as tiras anteriores” (SANTOS, 2010, p. 191).

O autor defende também que existem mecanismos comuns para a criação de um layout de webcomic. Esses mecanismos servem para tornar mais intuitiva a navegação dos usuários. Por exemplo, setas para avançar ou retornar páginas. O código é comum para os leitores e, de acordo com Santos (2010), essa interface é reconhecível por ter sido estabelecida em toca-fitas, CD e DVD players. Existem alguns tipos de variação. Na webcomic “As bruxas caçadoras de Nordea Mislá”, de Bianca Pinheiro e Greg Stella, são usadas como ícones de mudança de página as palavras “PRIMEIRA”, “ANTERIOR”, “PRÓXIMA” e “ÚLTIMA” (conforme Figura 7). O mesmo formato é repetido em “Bear”, também de Bianca Pinheiro. A autora preferiu usar palavras para evidenciar os comandos. Santos cita Guigam et al (2008) para dizer que colocar esses botões em cima ou em baixo da página da webcomic fazem diferença na navegação.

Figura 7 – Ícones de troca de páginas



Fonte: PINHEIRO, Bianca, As bruxas caçadoras de Nordea Mislá, 2018¹⁶

Os ícones de mudança de página podem aparecer na parte de cima da história, mas também abaixo. Santos (2010) acredita que isso traz diferença na percepção do leitor.

¹⁶ Disponível em < <https://bruxascacadoras.tumblr.com/>>, acesso em 14 de maio de 2018

Quando são colocados abaixo da tira, parecem ser mais úteis àqueles que já leram a história e querem navegar pelo website à procura de mais tiras. Já quando os controles estão acima da tira, são utilizados em geral por pessoas que ainda não leram aquela tira, mas estão procurando uma tirinha em especial. (SANTOS, 2010, p.191)

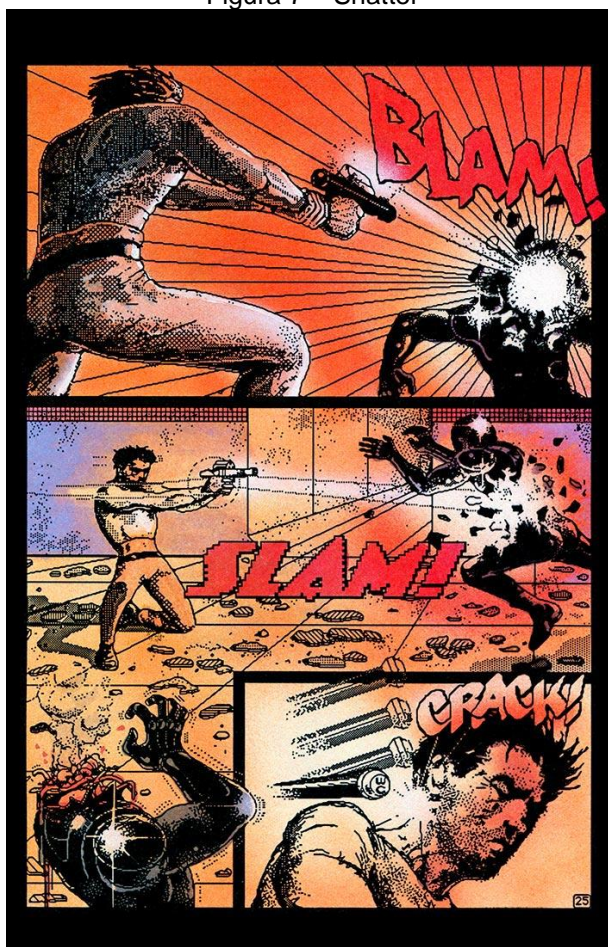
O autor defende que, quanto menos poluído o site da webcomic, melhor para a navegação do leitor. O foco do interlocutor deve ser a obra. Até o fundo da tela deve ser levado em conta e as cores chapadas devem ser usadas em preferência a texturas. A posição da história em quadrinhos na página é muito importante, pois deve assumir um lugar de destaque. Santos defende que a webcomic deve ficar “acima da rolagem”, ou seja, “a parte mais importante da página não deveria ser rolada para ser encontrada” (SANTOS, 2010, p. 192). O autor ressalta também que uma das diferenças entre as webcomics em relação às histórias em quadrinhos impressas é a possibilidade de separar as publicações por agrupamentos, ou capítulos. Em caso de tiras, o leitor pode ler uma série de histórias de um tema de preferência. Há também a possibilidade de colocar as tiras publicadas em ordem cronológica, permitindo ao leitor que acompanhe o trabalho de acordo com a publicação do artista.

Neste trabalho, consideraremos webcomics as histórias em quadrinhos que circulam exclusivamente na internet. Optamos pelo termo de acordo com o suporte em que é difundido.

2.2 HQs feitas no computador

Após vistas as definições, neste momento, percorreremos a entrada dos computadores na produção de histórias em quadrinhos. Antes de servirem como material de difusão para a internet, os computadores foram ferramentas de criação. Por isso, trataremos aqui sobre a abertura do mercado de quadrinhos feitos no computador com a obra “Shatter”, de Mike Saenz e Peter Gillis, considerada a primeira história em quadrinhos do mundo feita no computador, reproduzida a seguir na Figura 7. Ainda com recursos escassos, sem possibilidade de reprodução na rede, os primeiros autores a fazerem experiências de forma digital publicaram a história no papel.

Figura 7 – Shatter



Fonte: <<http://glad-you-asked.blogspot.com/2010/10/computer-comix-v10.html>>

A página da Figura 7 apresenta algumas características marcantes, como o uso do pontilhismo. As técnicas permitidas pelos computadores, na época, não eram evoluídas e a forma de montar os traços era por meio de pontos:

Dois dos pioneiros no uso dos computadores como ferramenta para criação das histórias em quadrinhos foram, segundo relatam autores, como o brasileiro Alvaro de Moya e o norte-americano Scott McCloud (2000, 140), os quadrinistas Mike Saenz e Peter Gillis, que desenvolveram no ano de 1984 a história em quadrinhos *Shatter*, lançada em junho de 1985 nos Estados Unidos pela editora First Comics Inc. (FRANCO, 2008, 55)

Como comentado, “Shatter” é considerada a primeira história em quadrinhos feita com ferramentas de criação digitais. Alguns fatores técnicos impossibilitaram a obra de ser feita de forma 100% digital. Já havia, na época, o recurso de mesa digitalizadora, usada hoje ao redor do mundo para a criação de projetos de arquitetura, urbanismo, engenharia e também artísticos, incluído histórias em quadrinhos. “Uma mesa digitalizadora consiste em um periférico de computador formado por uma espécie de bandeja de sensores que captam os movimentos de

uma caneta eletrônica” (VERONEZI, 2010, p. 101). Esse recurso tem algumas vantagens. “A pessoa que desenha bem no papel, mas não consegue lidar com o mouse pode transpor seus trabalhos diretamente para o computador sem ter que usar um papel e, posteriormente, um *scanner*” (VERONEZI, 2010, p. 101). O primeiro modelo de mesa digitalizadora foi apresentado ao mundo em 1957, por Tom Diamond:

De qualquer forma, a que ficou mais conhecida naquela época foi a Rand Tablet, introduzida em 1964; ela utilizava uma malha de fios sob uma superfície epoxi, que codificava coordenadas verticais e horizontais em um pequeno sinal magnético. O painel de escrita era de 10×10 polegadas, com 100 linhas de resolução por polegada. Por meio de um fio, a caneta recebia o sinal magnético gerado pela malha e enviava a informação para o computador decodificar. (MACHADO, 2014)

Essa ferramenta não era popular, era muito pesada e não funcionaria em computadores pessoais, por incompatibilidades técnicas. De acordo com Blanc (2010), um ano antes da criação de “Shatter”, a Apple encomendou da empresa Frog Design um protótipo de mesa digitalizadora, chamado “Bashful”¹⁷. Esse projeto, porém, não funcionou da forma que se esperava e a companhia resolveu não produzir em massa. O modelo é similar aos tablets que existem hoje, mas com uma caneta para criação de desenhos. A primeira mesa digitalizadora que chegou ao mercado foi a GRiDpad Pen Computer, mas foi lançada apenas em 1989, quatro anos após a publicação de “Shatter”. Por conta dessa limitação técnica, as imagens criadas na história foram feitas por um mouse. De acordo com Franco, a arte foi feita de forma sintética. Entende-se por síntese uma série de informações numéricas, sem criação orgânica. Não houve moldes ou modelos para os artistas montarem as imagens.

Saenz e seu parceiro criaram toda a arte em preto-e-branco no monitor de um computador AppleMacintosh de 128 Kbytes, usando apenas um disk drive. O trabalho foi gerado em computador, mas impresso em papel no formato revista, mantendo o suporte tradicional de veiculação das HQs. (FRANCO, 2008, p. 55)

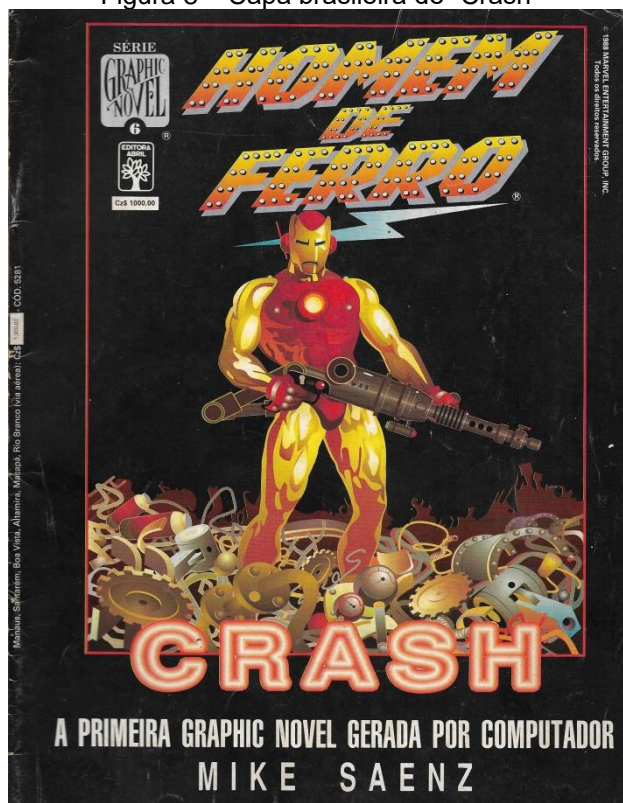
Apesar de os desenhos serem criados no computador, não havia ainda softwares de colorização capazes de fazer uma boa colorização digital. O Adobe Photoshop, por exemplo, chegou ao mercado somente em 1990. Portanto, os

¹⁷ Disponível em <<https://www.terra.com.br/noticias/tecnologia/hardware-e-software/conheca-a-historia-de-quase-meio-seculo-dos-tablets,9c08fc67b84ea310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>>

artistas fizeram a arte pelo computador, imprimiram e fizeram cores da forma tradicional.

Shatter chamou a atenção dos grandes estúdios de quadrinhos nos EUA, que perceberam as possibilidades de vendas com o uso dos computadores nas histórias em quadrinhos. A Marvel Comics contratou Mike Saenz para fazer uma obra do Homem de Ferro, chamada “Crash”, que foi publicada em 1988, nos EUA e depois também no Brasil. Com mais recursos tecnológicos à disposição, o letreiramento e a colorização foram feitos totalmente no computador. Essa HQ trazia efeitos tridimensionais pioneiros nos quadrinhos, que abriu novas possibilidades para o mercado editorial. A seguir, na Figura 8, a capa da obra:

Figura 8 – Capa brasileira de “Crash”



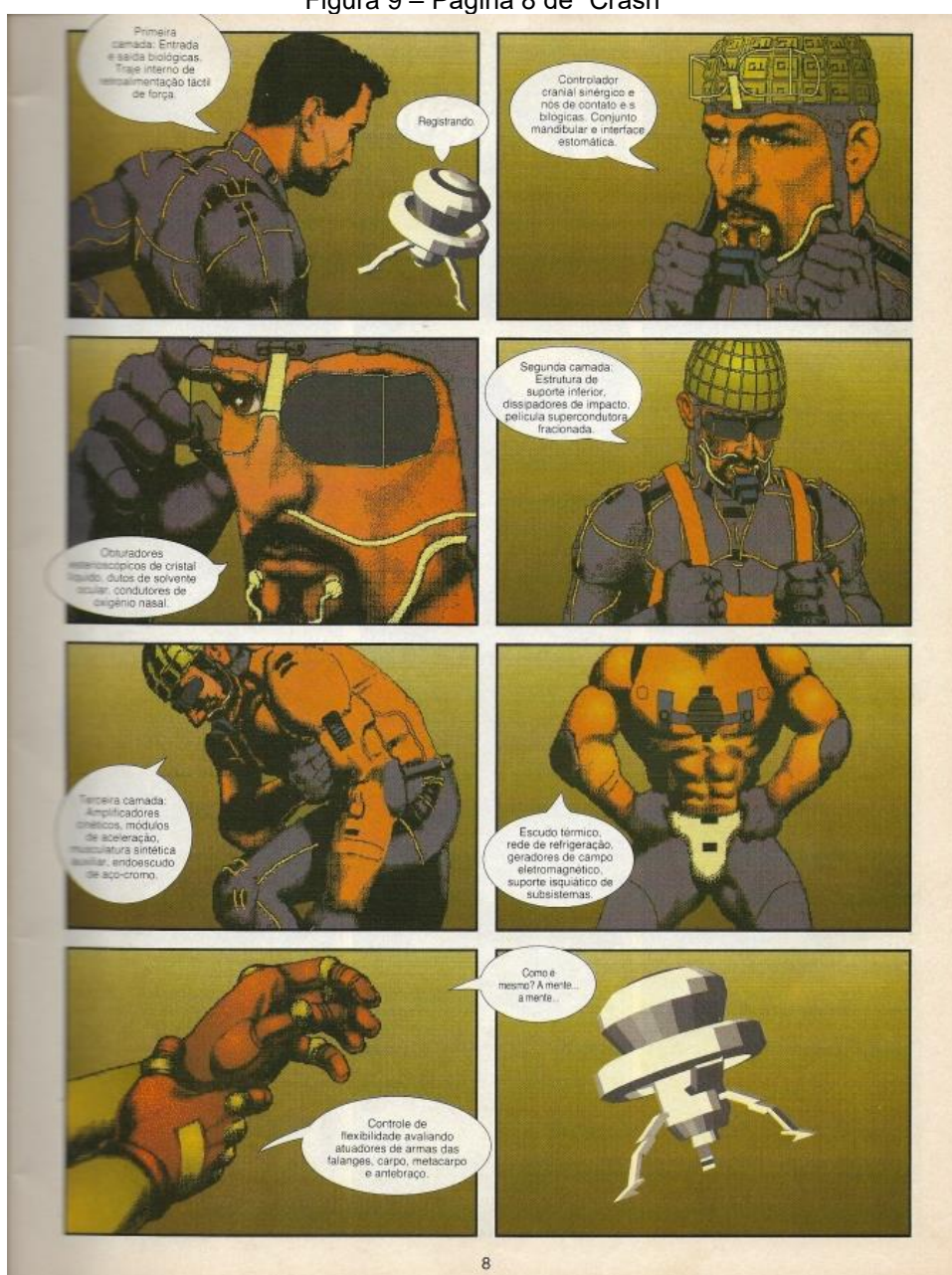
Fonte: SAENZ, Mike. Homem de Ferro: Crash, São Paulo: Abril, 1988

O quadrinho torna evidente a falta de recursos técnicos para a criação de imagens. É perceptível o excesso de pontos ao longo de toda a obra, conforme Figura 9. Os traços em geral, não são retos, nem curvos, mas compostos por pontos. Por ter que fazer toda a arte ponto a ponto, a maioria das vinhetas não possui cenário desenhado, apenas um fundo colorido, como acontece nas histórias da Turma da Mônica. A grande diferença é que o fundo colorido não é chapado, mas

em degradê, que são mudanças graduais dos matizes, saturação ou luz de uma cor. Essa técnica é mais facilmente obtida por meio de colorização digital do que manualmente.

Claro que nosso trabalho aqui não é fazer um juízo de valor sobre a estética da história, mas a proposta da Marvel de se tentar um recurso diferente de criação mostra, ao menos hoje, que o computador ainda não tinha condições de criar uma obra com a mesma qualidade dos melhores artistas do período, como pode ser visto na Figura 9, a seguir:

Figura 9 – Página 8 de “Crash”



Fonte: Saenz, Mike. Homem de Ferro: Crash, São Paulo: Abril, 1988

Após “Crash”, muitos artistas pelo mundo começaram a experimentar a criação de quadrinhos no computador. Em “HQTrônicas, do suporte papel à rede internet” (2008), Franco cita outras obras e artistas importantes para a construção do mercado. Entre eles, destaca o americano Richard Corben, o italiano Jose Villarrubia, o alemão Michael Götze, o francês Jacques Landrain e os brasileiros Maracy, Tony e Smirkoff:

No Brasil a primeira experiência que temos notícia do uso do computador para a execução completa de histórias em quadrinhos foi a tira *Nacional e Popular*, criada pelos quadrinistas Maracy, Tony e Smirkoff e publicada no caderno Ilustrada do jornal Folha de S. Paulo durante o ano de 1991. (FRANCO, 2008, p. 67)

Outra obra importante foi “Batman – Digital Justice”, feita pelo espanhol Pepe Moreno, publicada originalmente em 1990, nos Estados Unidos. A tecnologia para a realização deste trabalho estava mais evoluída e a arte era mais refinada que as mencionadas anteriormente. Ainda havia o uso de pontilhismos, mas em quantidade menor que em “Crash”. Havia mais cenários desenhados ao fundo, como podemos ver na Figura 10. Essa história também foi difundida no suporte tradicional, o papel.

Figura 10 – Página interna de “Digital Justice”



Fonte: MORENO, Pepe. Batman – Digital Justice, São Paulo: Abril, 1991

2.3 Histórias em Quadrinhos no CD-ROM

Franco (2013) define que existem três gerações das HQTrônicas, termo que usa para quadrinhos que usam recursos eletrônicos. A primeira, iniciada na década de 1990, a segunda que vai de 2001 a 2005 e a terceira que inicia em 2006 e segue

até os dias de hoje. A primeira geração se caracterizou pela experimentação do uso de recursos multimídias para a criação de histórias em quadrinhos. Esse momento é definido pela criação de histórias que foram feitas para serem lidas no computador. Os computadores deixam de ser a ferramenta de criação para ser também a materialidade que vai levar as histórias para os leitores. Nesse momento, com a internet ainda embrionária, a forma de difusão desse material eram os CD-ROMs. Esse processo também não aconteceu do dia para a noite.

Com o avanço da tecnologia, surgiram também possibilidades de criação de histórias em quadrinhos com o uso de recursos multimídia. O papel não permite que sejam usados recursos como efeitos sonoros, animações e muitas outras. Portanto, foi necessário o desenvolvimento de outras materialidades para que fosse colocada em prática a difusão de histórias em quadrinhos eletrônicas.

Franco (2008) diz que, na década de 1980, houve duas experiências envolvendo quadrinhos em meios eletrônicos. Em 1985, a dupla Enki Bilal e Jean Michel Girones usou a história em quadrinhos “Salambô”, de Druillet, para produzir um videoclipe, similar aos “desenhos desanimados” da Marval. Em 1986, o site da revista “Circus” veiculou tiras da Mafalda, de Quino. Após essas experiências, houve um espaço de tempo significativo para que outras pessoas colocassem em prática novas experiências com histórias em quadrinhos em ambientes digitais.

De acordo com Petrin (2015), em 1982, as empresas Philips e Sony fizeram uma parceria para criar o primeiro CD e CD player da história. Em 1985, foi criado o CD-ROM, a sigla de Compact Disc Read Only Memory. A tecnologia se tornou tão popular que, em 1986, as vendas de CDs ultrapassaram as de vinis no mercado-norte americano. Além de ser menor que o vinil, um CD também carregava a possibilidade de arquivamento de outros tipos de conteúdo além de apenas áudios.

O armazenamento pode ser feito com qualquer tipo de dados e conteúdo, como por exemplo vídeos e músicas, além de muitos outros. O CD-ROM pode ser caracterizado de duas maneiras: CD-RW, que é a sigla para Compact Disc – ReWritable, que pode regravar dados mais de uma vez, até que o armazenamento máximo esteja completo; e o CD-R, que é a sigla para Compact Disc – Recordable, que é usado para gravar dados. (PETRIN, 2015)

Mesmo com a nova tecnologia, demoraram alguns anos para que fossem feitas as primeiras quadrinhos exclusivamente para esse novo suporte. De acordo com Franco (2008), apenas em 1991 o quadrinista italiano Marco Patrito começou a

trabalhar em sua obra “Shinka”. Foram cinco anos de trabalho até que ela fosse finalmente publicada. A demora para o lançamento do material se deve ao fato de que as renderizações de imagens eram longas e demoravam meses. Além disso, como não havia modelagens digitais prévias, o autor criou moldes tridimensionais, um pixel de cada vez. O autor declarou que sua obra era um “Romance Multimídia em CD-ROM”. A obra foi publicada em 1995, um marco para a época. “Na verdade Patrito intencionava criar uma nova forma de narrativa para seu CD-ROM que unisse num único produto final técnicas e narrativas estruturais das histórias em quadrinhos, do cinema, do romance literário e da ilustração” (FRANCO, 2008, p. 81). “Shinka” era composto por animações, trilha sonora e textos intercalados. O trabalho foi bastante inovador.

Em 1996, foi a vez do francês Edouard Lussan lançar “*Opération Teddy Bear*”. A obra era original, planejada para ser lançada em algum suporte que permitisse recursos multimídia, como o CD-ROM. O trabalho começou a ser feito em 1984. A história teve um apelo editorial tão grande que toda a trilha sonora foi desenvolvida exclusivamente para a obra. “Opération Teddy Bear inaugura na França essa forma de narrativa híbrida agregando elementos da HQ tradicional aos recursos multimídia” (FRANCO, 2008, p.85).

Ainda na França, também em 1996, foi lançada a “Trilogia Nikopol”, do quadrinista iugoslavo Enki Bilal, que já tinha experiência com recursos multimídia. A grande diferença dessa obra para “Shinka” e “*Opération Teddy Bear*” é que as anteriores foram concebidas originalmente como narrativas multimídias, enquanto “Nikopol” foi uma adaptação em três CD-ROM, de três álbuns já publicados anteriormente no suporte papel, chamados “La Foire Aux Immortels”, “La Femme Piegée” e “Froid Equateur”.

As histórias em quadrinhos foram adaptadas para o computador pelo próprio Bilal em conjunto com Maximilien Chailleux, que é um especialista em informática, e uma equipe de artistas gráficos multimídia. Nessa época, para montar uma história em quadrinhos no computador, com recursos, era necessário um conhecimento técnico mais específico, por isso, havia mais pessoas para esse tipo de produção do que hoje, em que as tecnologias para isso são mais simples de se usar. Possivelmente, havia mais interferência na produção do artista por conta do trabalho de outras pessoas por causa disso, já que ele deveria explicar o resultado almejado para uma pessoa que executasse as tarefas.

Segundo Franco (2008), a trilogia Nikopol era um trabalho muito menos ousado que os anteriores. Consistia em uma digitalização das histórias, que passou a obra do papel para o computador em formato mais adequado para os monitores. Apesar de ser um processo aparentemente simples, muitas dificuldades surgiam ao longo do caminho na mudança de suporte. A mudança de páginas exige que sejam feitas programações, assim como a formatação não é automática. O trabalho feito foi focado na troca de suportes, sem grandes acréscimos. Não havia uma trilha sonora no acompanhamento da história, apenas nos menus interativos, entrevistas dadas por Bilal e algumas narrações de introduções de personagens. “Para Maximillien Chailleux, o silêncio respeita o ritmo do leitor, permitindo assim que ele possa ler os diálogos com a velocidade que lhe for mais agradável” (FRANCO, 2008, p. 85). Como a obra foi montada originalmente para o suporte papel, existia a necessidade de adaptá-la para que os recursos multimídia fossem mais bem aproveitados (em 2004, a obra foi adaptada para o cinema, com direção de Enki Bilal). De acordo com Márcia Veronezi (2010), existem duas formas de transpor uma obra em quadrinhos do papel para o computador:

A passagem das histórias em papel para os bits pode ser feita através do uso de um *scanner* ou de uma câmera fotográfica digital. Na digitalização por *scanner*, a imagem é transferida para uma ferramenta no computador, na qual o usuário edita a cópia e posteriormente salva-a. A máquina fotográfica digital permite a captura da imagem diretamente em dígitos que, através de um cabo, são repassados ao computador. (VERONEZI, 2010, p. 99)

Este primeiro momento da criação de histórias em quadrinhos para suportes multimídia foi marcado pelo experimentalismo. Os autores ainda buscavam um refino de linguagem, esbarravam na falta de tecnologia tanto para criar quanto para difundir as obras. Foi neste momento que as grandes editoras norte-americanas DC e Marvel também se interessaram no ambiente digital. A primeira experiência foi feita pela DC, com uma série de quatro CDs, com histórias do Superman, Batman, Aquaman e Superboy. Essas obras foram adaptadas de histórias dos anos 1960 e foram encomendadas pela Inverse Ink, que tinha experiência em quadrinhos para CD-ROM com a obra multimídia Reflux. “Todos os títulos traziam som e ação multimídia em suas páginas digitais, com animações canibalizadas dos desenhos animados da década de 1960”. (FRANCO, 2008, p. 91). Essas obras chegaram ao Brasil pela editora Abril, com uma revista que trazia as traduções das histórias.

O mercado brasileiro não trouxe novidades significativas para o público. O primeiro lançamento de uma história em quadrinho em CD-ROM no Brasil aconteceu apenas em 1998, com a obra “SLAM!”, que era uma versão digitalizada do título original homônimo. Além das revistas da DC traduzindo os CDs, o que na verdade era um material estrangeiro, destacou-se a obra “Lagartixa CD-ROM”, que era um compilado de histórias preexistentes e scaneadas para o computador. Em 2001, Marcatti lançou uma produção chamada “Solange”, que vinha junto com a publicação “Comix Marginal nº 1”. Esse trabalho era diferenciado, pois trazia recursos interativos e tinha linguagem multimídia.

A HQtrônica usa a multilinearidade narrativa muito bem, transformando a leitura do trabalho numa espécie de jogo lúdico, onde o navegador deve buscar pistas para conseguir chegar ao desfecho desejado, além disso os recursos de animação, trilha sonora e efeitos sonoros são utilizados com maestria pelo autor tornando esse trabalho um dos grandes destaques das HQtrônicas brasileiras até o momento. (FRANCO, 2007, p. x)

2.4 Primeiras Webcomics

De acordo com Santos (2010), as primeiras experiências de histórias em quadrinhos na internet ocorreram antes do lançamento da internet comercial. Foi em uma troca de mensagens, entre 17 e 19 de setembro de 1982, que técnicos da Carnegie Mellon University tentaram pela primeira vez expressar emoções por meios de símbolos textuais, como “:)”, por exemplo. Esses símbolos são o que hoje conhecemos por emoticons.

Já Franco (2008) acredita que a primeira webcomic de que se tem registro foi Mafalda, na experiência on-line da “Circus”, em 1986. De acordo com o autor, além de ter sido a primeira experiência com quadrinhos na internet, houve uma mudança de linguagem em relação ao suporte papel. “Na transposição os quadrinhos eram apresentados um por vez, e o leitor imprimia seu próprio ritmo de leitura selecionando o comando ‘página seguinte’” (FRANCO, 2008, p. 105). Com isso, a diagramação não era a mesma das histórias originais, o que desconfigurava a linguagem das tiras originais, mudando o que Cirne (1972) chama de ritmo visual. “A estesia dos *comics* não se limita ao quadro bem desenhado, cujo plano seja capaz de revelar um perfeito enquadramento. É necessário que haja uma dinâmica estrutural entre todos os quadros, criando movimento e ação formais” (CIRNE, 1972, p 43). Além disso, não havia nessas adaptações das tiras de Mafalda a necessidade

de senso de direcionamento por parte do leitor. De acordo com Cirne, a diagramação é um importante aspecto na composição das histórias. O autor creditava a relevância para a composição da linguagem dos quadrinhos, antes da criação das webcomics:

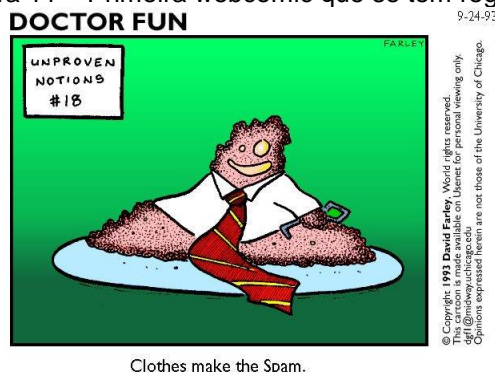
Na revista, os quadros podem-se libertar da rigidez operatória provocada pela tira: a diagramação, a partir de uma decupagem prévia, torna-se fundamental, e os planos ocupam áreas as mais variadas, desde as panorâmicas (verticais ou horizontais, grandes ou pequenas) até os simples quadrados. (CIRNE, 1972, p. 44)

Uma importante revolução nos meios de comunicação aconteceu em 1992, com a invenção do *browser*. No Brasil, essa palavra é conhecida também como “navegador”, que é um software, um programa que funciona como uma interface para fazer conexões (navegações) em rede, locais ou à distância. Com esse software, é possível navegar na internet, intranet, entrar em aplicativos, fazer consultas a bancos de dados e muitas outras possibilidades. Basta haver uma conexão a uma rede e esse software que o computador do usuário pode acessar diversas redes do mundo todo.

Com essa invenção, passou a ser possível fazer uploads e downloads de quadrinhos por todo o mundo. Com o uso comercial da internet, o primeiro registro de webcomic de que se tem notícia é “Doctor Fun”, postada pelo próprio autor da obra, David Farley, em 24 de setembro de 1993 e que pode ser vista a seguir, na Figura 11. Este trabalho marca por ser a primeira história em quadrinhos original a circular na internet. A tira era um mosaico de ideias do autor, com personagens inéditos, nunca antes publicados, e que cada tira não tinha ligação com a anterior. O site “Doctor Fun” deixou de existir em 9 de junho de 2006¹⁸.

¹⁸ Disponível em < https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor_Fun>. Acesso em 14 de maio de 2019.

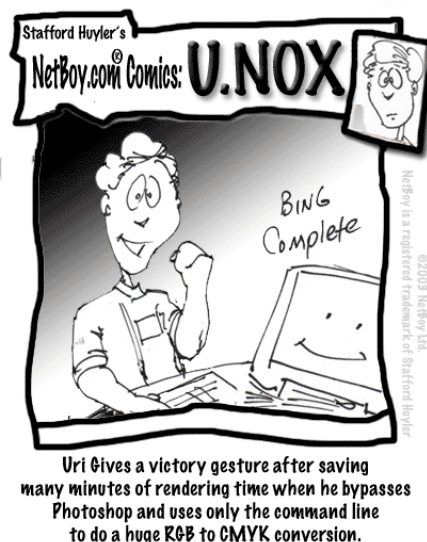
Figura 11 – Primeira webcomic que se tem registro



Fonte: FARLEY, David, Doctor Fun, 1993¹⁹

De acordo com Santos (2010), em maio de 1994, surgiu a tira on-line “NetBoy”, de Sttaford Huyler, que pode ser vista na Figura 12, a seguir. No início, essa série cômica usava formatos tradicionais de tiras que circulam em papel, mas teve um papel importante para uma quebra da linguagem padrão enquadrada, sobretudo, pela limitação dada pelo suporte papel. “Este cartunista foi o primeiro a publicar tiras em formatos impossíveis de imprimir, anos antes do conceito formulado por Scott McCloud (2006) de Tela Infinita” (SANTOS, 2010, p. 64).

Figura 12 – “NetBoy” continua a circular na internet



Fonte: HUYLER, Sttaford, NetBoy, 2013

Nessa década, surgiram diversos outros quadrinhos exclusivamente feitos para circular na web. As facilidades em termos de publicação se mostraram úteis. Como o custo, muito menor, a liberdade criativa, pelo fato de não ter um editor que

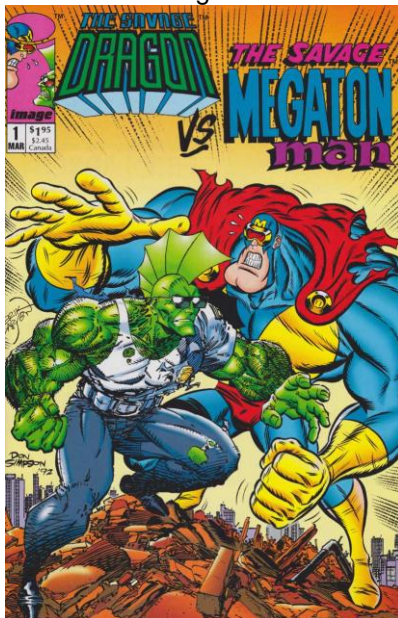
¹⁹ Disponível em <<https://twitter.com/thisdayincomics/status/911866245007400960>>, acesso em 14 de maio de 2019

pode, por exemplo, recusar ideias, mudar ideias e colocar no autor qualquer tipo de amarras criativas. Agora, citaremos algumas das obras que foram importantes no processo de popularização das webcomics. Tentaremos montar esta linha em ordem cronológica. O predomínio de histórias norte-americanas se dá pelo fato de o mercado dos EUA ter apresentado muitos autores pioneiros das webcomics e ter a internet mais avançada do período.

De acordo com Santos (2010, p. 65), ainda em 1994, também estreou na internet a tira “Jax & Co.”, de Mike Wean, importante, porque o autor “usava diversas programações, tipos de arquivos e formatos de paletas de cores”.

Também em 1994, Don Simpson criou um site exclusivo para veicular suas histórias em quadrinhos. O autor levou seu já conhecido personagem “Megaton Man” para o ambiente digital. Ele criava histórias novas com diagramação horizontal, que preenchiam melhor as telas de computador. “Megaton Man” foi um sucesso de público e venda, fez participações especiais em histórias de outros personagens, como “Savage Dragon”, da Image (a capa segue na Figura 13), e transitou entre o suporte papel e internet ao longo da história de publicação do personagem, que foi criado em 1984.

Figura 13 – O encontro de Megaton Man com Savage Dragon



Fonte: LARSEN, Erik; SIMPSON, Don, Savage Dragon vs. Savage Megaton Man, Image Comics, 1993

Em fevereiro de 1995, foi ao ar, pela primeira vez, o Art Comics Syndicate, com a proposta de veicular semanalmente tiras de humor, inéditas ou já publicadas

em jornais diários. De acordo com Franco (2008), o site também tinha como proposta circulação de animações, o que levou o site a mesclar linguagens e publicar histórias em quadrinhos interativas.

Outra HQ importante e que foi criada especialmente para ser lida no computador foi a “Argon Zark”, que estreou na web em junho de 1995. As histórias eram todas desenhadas e coloridas diretamente no computador, havia recursos de hipertexto e animações de diversos formatos de programa, como Gif e DHTML.

Santos (2010) acredita que, até esse momento, as principais inspirações para as criações das webcomics de todos os citados anteriormente ainda eram os quadrinhos que circulavam em papéis. Segundo o autor, as três principais diferenças de publicar webcomics em relação à publicação atrelada aos syndicates (distribuidores dos materiais impressos) eram o arquivamento gratuito, a publicação instantânea e a participação da audiência.

Santos (2010) defende que outro marco importante na história das webcomics foi o lançamento da tira virtual “Sluggy Freelance”, de Pete Abrams, em 25 de agosto de 1997, e que essa série de tiras inaugura uma nova geração de webcomics. “Abrams foi o primeiro webcartunista que conseguiu sobreviver apenas dos seus quadrinhos, graças ao merchandising, edições impressas e propagandas em seu site” (SANTOS, 2010, p. 66). Na tira de estreia, que pode ser vista na Figura 14, a seguir, o autor brincou com o uso da internet e satanismo, tema que talvez não fosse permitido em um jornal de grande circulação.

Figura 14 – Primeira tira de “Sluggy Freelance”



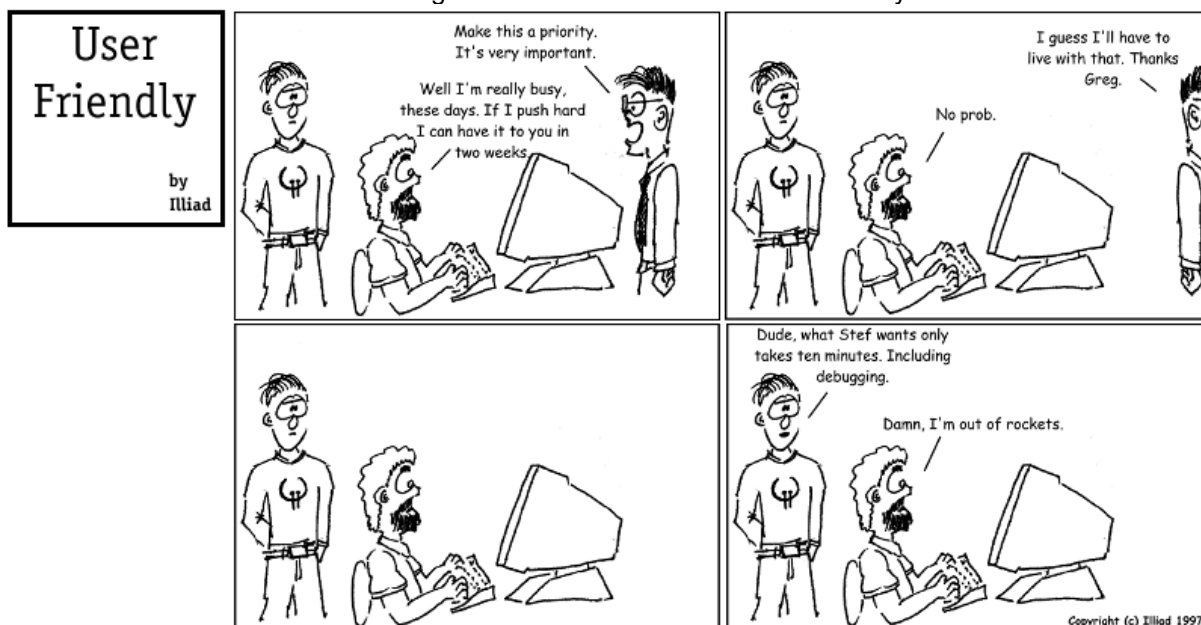
Fonte: ABRAMS, Pete, Sluggy Freelance, 1997²⁰

²⁰ Disponível em <<http://archives.sluggy.com/book.php?chapter=1#1997-08-25>> acesso em 14 de maio de 2019

Outro projeto que também foi iniciado é “Impulse Freak”, de acordo com Franco (2008). Esta webcomic é uma obra feita de forma coletiva, em que qualquer pessoa ao redor do globo pode submeter uma página para os editores coloquem para dar continuidade da história. Cada página dá ao leitor duas opções para continuar a narrativa. O leitor pode, inclusive, voltar a página para ver as opções anteriores e ver toda a cadeia narrativa montada por esse coletivo de artistas. A webcomic “Impulse Freak” foi ao ar em 1997 na sessão Synergy do site. Essa foi a primeira webcomic de construção colaborativa de que se tem notícia.

Em 17 de novembro de 1997, foi ao ar a webcomic “User Friendly”, de JD Frazer, que pode ser vista na Figura 15, a seguir. Essa série de tiras está no ar até hoje e tem como tema pessoas que trabalham com computação. Os traços são bastante simples, desde a estreia até hoje. “User Friendly” foi a primeira webcomic que notadamente teve problemas com direitos autorais. O autor tinha como remuneração propagandas e patrocínios advindos da webcomic. Como as tiras ficavam famosas na internet e havia a possibilidade de reprodução, ele chegou a pedir para os leitores que parassem de copiar sua obra.

Figura 15 – Primeira tira de “User Friendly”



Fonte: FRAZER, User Friendly, 1997²¹

Entre 1998 e 2002 *User Friendly* e *Sluggy* competiram como o título mais popular dos *webcomics*. Ambos os autores tinham *feedback* dos leitores. Frazer já *blogava* antes mesmo do termo ter sido inventado, e Abrams

²¹ Disponível em <<http://ars.userfriendly.org/cartoons/?id=19971117&mode=classic>>, acesso em 14 de maio de 2019

deixava seu e-mail, *message board* e até usava *chat* próprio para conversar com leitores. Frazer começou a ter problemas com pessoas que usavam suas tirinhas em seus próprios sites, mas apenas apontando o endereço do servidor de Frazer, fazendo o tráfego aumentar muito, além do visitante da outra página não ver os anúncios que Frazer colocava em suas páginas. Assim, ele pedia para os leitores não utilizarem suas tiras. (SANTOS, 2010, p. 67)

Outra webcomic popular foi “PVP”, lançado em 4 de maio de 1998, que segue na Figura 16. O autor, Scott Kurtz, trabalhava com modelos pré-criados em suas tiras e mudava detalhes dos personagens de uma tira para outra, como expressões faciais, posições de braços.

Figura 16 – Primeira tira de “PVP”



Fonte: KURZ, Scott, PVP, 1998²²

De acordo com Santos, esse é o mesmo processo usado na popular webcomic brasileira “Malvados”, de André Dahmer, cujo exemplo de obra pode ser visto na Figura 17, mostrada na sequência. Outro ponto em comum que o estudo de Santos (2010) aponta é que os quadrinhos de Dahmer e de Kurtz não eram feitos para o papel, mas feitos compilados de melhores histórias e essas são vendidas em papel. Dahmer atualmente publica histórias em quadrinhos nos jornais impressos “Folha de S. Paulo” e “O Globo”.

²² Disponível em <<http://pvponline.com/comic/archive/1998/05>>. Acesso em 14 de maio de 2019

Figura 17 – Tira da série “Malvados”



Fonte: DAHMER, André, Malvados, 2019

Também em 1998, no dia 18 de novembro, foi lançada outra série de tiras popular na web, chamada “Penny Arcade”, criada por Jerry Holkins e Mike Krahulik. Esses quadrinhos possuíam apenas dois personagens, que durante os primeiros seis meses de publicação nem sequer tinham nome. O tema das histórias era a relação desses personagens fictícios, mas que eram baseados nos autores, com um jogo de videogame. Essas tiras não tinham como alvo um leitor comum, mas o que tinha conhecimento sobre esse jogo particular. A popularidade do jogo tornou-se, inclusive, uma forma de atrair leitores para o mundo do game:

Um leitor comum provavelmente não entenderia as piadas. No caso de Penny Arcade, como em muitos outros, o consumo das tiras não estava associado necessariamente a elas, e sim a um elemento externo, neste caso, os jogos de computador. Produção e consumo são sutilmente alterados uma vez que para entender a tira não é necessário apenas lê-la. É necessário jogar o jogo que os autores referem-se na história. E os jogadores/leitores lêem a tira porque se identificam com os protagonistas gamers, tornando-se leitores/jogadores. (SANTOS, 2010, p. 67)

“MegaTokyo” foi lançada em 14 de agosto de 2000 pela dupla Rodney Caston e Fred Gallagher. Essa webcomic não era uma série de tiras, mas uma história maior, composta por arcos. Por isso, havia a necessidade de colocar à disposição dos leitores os arquivos anteriores, para que fosse possível compreender toda a história. O mesmo acontece em “Bear – webcomic por Bianca Pinheiro”, objeto de estudo deste mestrado. Como as histórias são longas, a leitura de apenas uma página não traz a compreensão de toda a narrativa, portanto a autora deixa à disposição toda a história para seus leitores, ordenada em capítulos, sendo possível ir à página desejada dentro de cada um desses capítulos. Dessa forma, fica possível começar a ler a história do começo e também voltar depois e escolher a página de interesse para retornar a leitura de onde parou.

Até este momento, as webcomics estavam no que Franco (2013) chama de primeira geração de HQtrônicas. Esse período foi marcado pelo experimentalismo na linguagem e algumas limitações técnicas, como a baixa largura de banda de internet e inexistência de softwares mais sofisticados. O autor defende também que, durante esse período, que durou toda a década de 1990, os autores estavam mais preocupados em usar recursos diferentes para compor os quadrinhos do que com o roteiro e o conteúdo das histórias. Além disso, as limitações técnicas não permitiam a produção de imagens de alta qualidade, nem de bons efeitos sonoros:

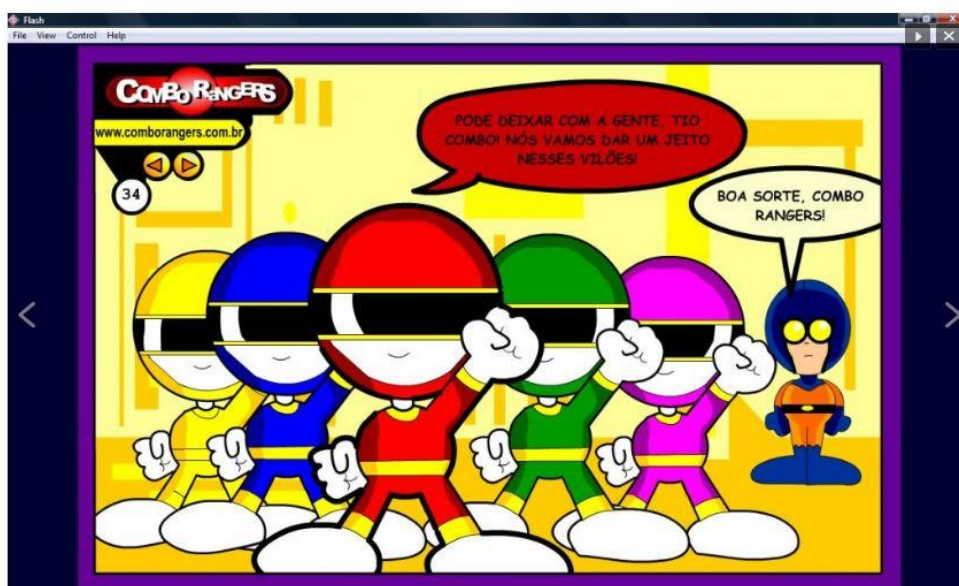
Muitos trabalhos apresentavam elementos redundantes como a insistência de inclusão de onomatopeias juntamente com os efeitos sonoros, outros tentaram – sem sucesso – substituir o balão de fala por vozes e diálogos das personagens ou não conseguiram se desvencilhar do paradigma de página do suporte papel, reproduzindo-o no novo suporte. (FRANCO, 2013, p. 21)

2.5 Webcomics brasileiras

No Brasil, várias webcomics foram produzidas nas últimas décadas. Esse parece ser um caminho sem volta. Os custos menos elevados de publicação e o potencial de alcance na internet levaram vários artistas a produzirem webcomics na última década. A produção brasileira é variada e, desde 2008, o troféu HQMix, principal premiação de histórias em quadrinhos no Brasil, possui duas categorias para premiar webcomics: melhor webcomic e melhor webtira. Dentro da produção nacional, destacamos algumas que ganharam relevância.

Em 1998, o paulista Fábio Yabu criou a webcomic brasileira de maior popularidade: “Combo Rangers”. A série era uma clara paródia à série Power Rangers, uma mistura de sitcom americano com seriados super sentai japoneses (séries de grupos formados por personagens poderosos trajados de uniformes coloridos). Inicialmente, a webcomic trazia histórias bem-humoradas e com traços simples. O autor, que na época tinha apenas 17 anos, já trazia em sua produção recursos animados e com efeitos sonoros em momentos de ação. A série foi dividida em capítulos. Nesta primeira fase, os personagens eram arredondados, conforme pode ser visto na Figura 18. Esse capítulo foi publicado de 1998 até 1999.

Figura 18 – Primeira geração dos Combo Rangers



Fonte: YABU, Fábio, Combo Rangers, 1998²³

A segunda temporada, chamada de “Combo Rangers Zero”, ainda era muito associada ao seriado americano, cuja segunda fase era chamada “Power Rangers Zeo”. Neste período, ainda havia as cabeças arredondadas, mas os capacetes, aos poucos, foram sendo deixados de lado, possivelmente para fugir de processos por direitos autorais. Essa fase durou de 1999 até 2000 e rendeu ao autor o Troféu HQMix na categoria Novo Talento (Desenhista). A série ficou hospedada no UOL, o maior portal de notícias do Brasil.

O sucesso da série foi tão grande que editoras de quadrinhos impressos passaram a publicar os “Combo Rangers” no papel. É o primeiro caso desse tipo de migração de suporte no Brasil. A terceira temporada, chamada de “Combo Rangers Revolution”, foi publicada em uma minissérie de três partes pela editora JBC, especializada em publicação de mangá no Brasil, a partir de outubro de 2000 até 2001. Era uma continuação direta dos acontecimentos da fase Zero, mas com a mudança de suporte para o tradicional papel, o autor se propôs a contar novamente a origem dos personagens para os novos leitores.

A aceitação foi grande e a editora decidiu dar continuidade à série em quadrinhos impressos. Foram mais 12 edições, que foram publicadas de 2001 a 2002. Em janeiro de 2003, a filial brasileira da empresa italiana Panini passou a ser a editora a publicar os Combo Rangers. O sucesso não foi tão alto quanto se previu e o quadrinho foi cancelado na décima edição, em fevereiro de 2004. Segundo

²³ Disponível em <<http://www.garotasgeeks.com/a-volta-dos-combo-rangers/>>. Acesso em 14 de maio de 2019

Yabu, os motivos do cancelamento foram a baixa do mercado de quadrinhos e os custos de produção, que subiram, segundo ele, 40% ao longo daquele ano²⁴.

Em janeiro de 2013, o autor anunciou uma nova parceria com a JBC para a publicação de novas histórias dos Combo Rangers. Os roteiros ficaram a cargo de Yabu, com desenhos de Michel Borges. A campanha de divulgação foi feita na internet e o autor usou a página de Facebook para publicar uma história gratuita para chamar a atenção dos fãs. Neste momento, o quadrinho que saiu do mundo virtual para ir ao papel retorna ao ambiente da internet. Porém, a história era estática, sem animações e efeitos sonoros, mas com diagramação própria para a tela de computador, como pode ser visto na Figura 19. O autor publicou uma página por dia.

Figura 19 – Página de divulgação da volta dos Combo Rangers



Fonte: BORGES, Michel; YABU, Fábio, Não tá fácil pra ninguém!, 2013, p. 1

²⁴ Disponível em <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/icombo-rangersi-cancelado>>, acesso em 14 de maio de 2019

Desta vez, a história seria uma trilogia e passou por um financiamento coletivo em parceria com a editora. O primeiro volume, chamado “Combo Rangers – Somos Heróis” (Figura 20), foi publicado em 2013. O segundo, “Combo Rangers – Somos Humanos”, foi publicado em 2015 e o fechamento da trilogia, chamado “Combo Rangers – Somos Iguais”, foi lançado em 2017.

Figura 20 – Capa de Combo Rangers – Somos heróis



Fonte: BORGES, Michel; YABU, Fábio, Combo Rangers: Somos heróis, 2013

O primeiro financiamento coletivo do autor, em 2013, foi feito no site de crowdfunding “Catarse” e tinha como meta levantar R\$ 40 mil, em uma campanha de tudo ou nada, que, caso não houvesse sucesso, o dinheiro não seria investido e voltaria aos apoiadores. A campanha foi bem-sucedida e foram levantados R\$ 67.540, o que representa 168% da meta. A segunda, que foi feita para o terceiro volume, tinha como meta levantar R\$ 50 mil, em forma de campanha flexível, que faz com que o realizador receba os recursos mesmo que a meta não tenha sido batida. Nesta segunda campanha, Yabu teve um financiamento coletivo de R\$ 39.089, o que representa 78% da meta.

A trilogia foi encerrada com publicação dos três volumes. Porém, o site da webcomic Combo Rangers hoje não traz mais as histórias dos personagens. Ou

seja, hoje, existem histórias dos Combo Rangers apenas em suporte impresso e uma pequena produção que funcionou como ação de publicidade para o lançamento da trilogia supracitada. Hoje, o site funciona como um canal de venda das histórias dos heróis, nas versões físicas e também digitais, pela Amazon Kindle, Google Play, iBook ou Kobo. A página inicial traz um vídeo de publicidade de 2'16" de duração. Não há mais nenhuma webcomic disponível no site oficial. Ao clicar no ícone "Compre agora", da página inicial, o leitor vai direto para uma página da editora JBC, um canal de vendas que indica também outras publicações da editora.

A webcomic "Malvados", como já foi comentado, são tiras de humor, criadas pelo brasileiro André Dahmer, foi a primeira ganhadora do Troféu HQMix na categoria Web quadrinhos, em 2008. As tiras são não cronológicas e podem ser acompanhadas independentemente da ordem de publicação. "Malvados" ganharam popularidade na internet pela exposição de um humor ácido e sarcástico. Além disso, os temas costumam ser o cotidiano e o uso da internet na sociedade. Segue exemplo na Figura 21:

Figura 21 – Outra tira da série "Malvados"

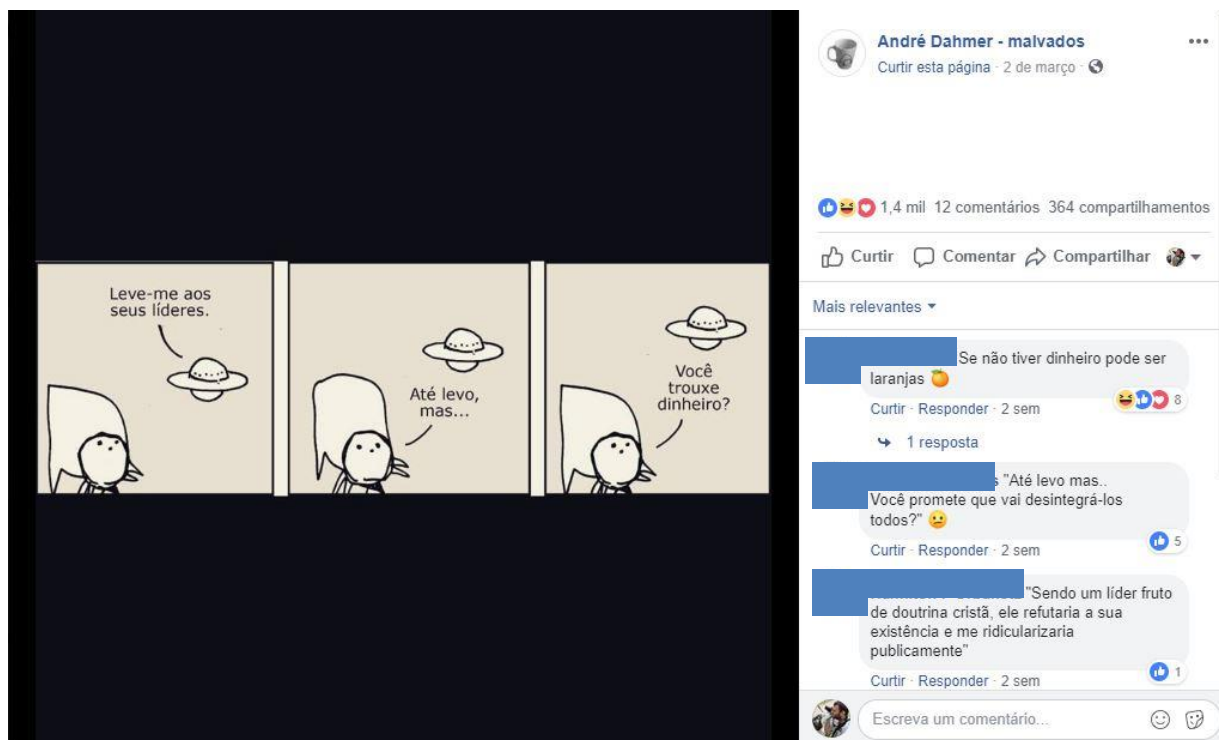


Fonte: DAHMER, André, Malvados, 2019

As tiras usam os formatos tradicionais de tiras que circulam em jornais, geralmente com três vinhetas. Não há uso de efeitos como animações, efeitos sonoros, trilhas sonoras, tela infinita ou demais recursos que Franco (2008, 2013) caracterizaria como HQTrônica. Nem sequer há espaço para comentários e interação direta do leitor com o autor no site. Porém, como as tiras circulam nas redes sociais, há interação entre interlocutores. No Facebook, por exemplo, o autor recebe muitas curtidas, comentários e compartilhamentos em suas tiras. Isso pode ser visto a seguir, na Figura 22. No momento em que acontece esse tipo de ação, existe uma interação com o autor, com outros leitores, existe trocas de informações. O primeiro leitor, por exemplo, acrescentou à leitura, por meio do hipertexto, um caso envolvendo o presidente da república, quando o motorista foi acusado de ser

laranja de campanha durante as eleições. Ele mesma recebeu reações e comentário de outro interlocutor.

Figura 22 – A interação dos leitores na página do Facebook



Fonte:

<<https://www.facebook.com/malvadoshq/photos/a.755844811199405/2120714368045769/?type=3&th eater>>. Acesso em 18 de agosto de 2019.

Dahmer parece escrever para um determinado público que utiliza a internet, e que possui determinada experiência na rede, fazendo com que as piadas consigam atingir seu objetivo. O usuário/leitor imaginado por Dahmer parece ser aquele que se utiliza da internet para algo além do trabalho. O usuário que Dahmer almeja é aquele que utiliza a internet como meio de expressão, ao mesmo tempo que lê textos, escreve os seus próprios. (SANTOS, 2010, p. 196)

Em sua análise, Santos afirma que Dahmer faz uso da metalinguagem para produzir as tiras de Malvados. Enquanto fala como as pessoas perdem tempo na internet, usa a própria rede para passar a mensagem, por meio de seus quadrinhos. Outra forma de metalinguagem que o autor utiliza é criticar as redes sociais por uma série de problemas que a sociedade passa, como, por exemplo a solidão das pessoas, apesar da quantidade de amigos nas redes, e usar essas redes sociais para divulgação do material. “A visão de Dahmer a respeito da tecnologia é uma das características responsáveis pela popularização de seus quadrinhos, já que boa

parte de seus leitores está imerso neste contexto, rindo da crítica à mídia que está a usar ou que já usou em algum momento” (SANTOS, 2010, p. 248)

Em 14 de maio de 2019, a página “André Dahmer – Malvados”, no Facebook, contava com mais de 272 mil curtidas. Ou seja, mais de 272 mil pessoas seguem o trabalho do artista na rede social. Além disso, o autor mantinha também 88 mil seguidores no Instagram e 494 mil no Twitter. O autor usa das redes para divulgar os quadrinhos, que ocupam parte majoritária das postagens nos perfis, mas também faz divulgação de produtos, como artes originais e livros, participações em palestras e outros assuntos, como dicas de peças de teatro, por exemplo.

O carioca André Dahmer, por exemplo, vende originais emoldurados, mas também travesseiro e cinzeiro da série Malvados, representada por flores de humor variável. No entanto, utiliza de outros recursos de divulgação, como o aplicativo gratuito para iPhone, iPod Touch e iPad que permite visualizar quase 2.000 tiras. (LUNA, 2013, p. 54)

“Um Sábado Qualquer” (Figura 23) é outra webcomic de humor, criada por Carlos Ruas, que tem como temática principal a religião. A primeira publicação na internet foi feita no dia 26 de novembro de 2008. A série foi a primeira ganhadora do Troféu HQMix na categoria “melhor webtira”, que foi iniciada em 2012. Concorreu mais duas vezes, em 2014 e 2015. As histórias são contadas em tiras e tem como principais personagens e mais constantes Deus, Adão, Eva, Caim, Luci, que é uma versão bem-humorada de Lúcifer, Jesus Cristo e deuses de outras religiões, como Zeus, Odin, Rá e outros. As histórias fazem críticas sobre os costumes, sociedade e o próprio cristianismo.

Figura 23 – Primeira tira de “Um sábado qualquer”



Fonte: RUAS, Carlos, Um sábado qualquer, 2008

Assim como “Malvados”, “Um Sábado Qualquer” é uma webcomic que não traz animações, efeitos sonoros ou música. No espaço das tiras, há a possibilidade para fazer comentários, com interação dos leitores. As tiras seguem vários formatos, desde os mais tradicionais, que costumam ser veiculados no papel, horizontais com

três vinhetas, até com diagramações que preenchem melhor o espaço do computador. É possível que o autor faça as tiras diferentes pelos ambientes diversos que sua obra circule, como o próprio site, Facebook, Instagram, Whatsapp e também nos livros impressos. A diferença de formato pode ser vista a seguir, na Figura 24:

Figura 24 – Tira de “Um sábado qualquer”



Fonte: RUAS, Carlos, Um sábado qualquer, 2019

O site é montado para facilitar a navegação dos leitores e traz as sessões “tirinhas”, “categoria”, “loja”, “sobre o USQ”, “downloads” e “contato”. Em “tirinhas”, estão as postagens das tiras em ordem cronológica. Em “categoria”, existem diferentes temas selecionáveis, em que o leitor pode escolher o tipo de história que quer ler, por tema ou personagem, selecionar e acompanhar as tiras somente sobre um assunto. Já na loja, existem diferentes tipos de produtos que o leitor pode comprar. Além das publicações em livro, também são vendidos produtos como quadros, travesseiros, canecas e cadernos.

A página de Facebook de “Um Sábado Qualquer” possui mais de 2,8 milhões de seguidores. Por lá, o autor publica tanto as webcomics quanto novidades, lançamentos no produto e campanhas no Catarse.

A série de tiras “Armandinho”, um garoto de cabelo azul, foi criada por Alexandre Beck, em 2010, em Santa Catarina. Ao contrário das webcomics anteriormente citadas neste estudo, esta nasceu como um projeto para jornal impresso. O autor concebeu o personagem para publicar no “Diário Catarinense”, mas apesar de ter circulado na mídia impressa, foi no Facebook que ganhou notoriedade.

Muito embora o menino de cabelo azul já fosse muito conhecido em Santa Catarina, foi apenas com a criação da página do Facebook que ele ganhou o Brasil. A página foi criada em novembro de 2012 e em janeiro de 2013, após ter se mudado de Florianópolis para Santa Maria, Alexandre Beck registrou uma tragédia que projetaria Armandinho em todo o país: cerca de 240 jovens foram mortos em um incêndio ocorrido em uma boate da cidade, comovendo toda a nação. De lá pra cá, não só o número de fãs e compartilhamentos não para de crescer, como também possibilitou a criação de mais de 10 livros com as principais tiras. (MARINO, 2018)

Armandinho traz como temática o cotidiano, com foco em injustiças sociais. As tiras são contemplativas e, apesar de serem de humor, tem como objetivo fazer o leitor refletir, com o uso de críticas sociais. Em 2018, o autor foi alvo de críticas e ameaças por grupos pró-armas, mais especificamente da Brigada Militar do Rio Grande do Sul. Após postar uma tira, que segue na Figura 25, deixando claro o posicionamento de que negros sofrem violência pela polícia, o autor precisou excluir o material de suas redes sociais por temer ataques. Em janeiro de 2019, o jornal “Diário Catarinense” e outros três pararam de publicar Armandinho. Agora as tiras circulam apenas no jornal impresso “Zero Hora” e pela internet. No Facebook, a página oficial do Armandinho tem mais de 1 milhão de seguidores.

Figura 25 – Tira censurada de Armandinho



Fonte: BECK, Alexandre, Armandinho, 2019²⁵

Neste capítulo, tentamos retomar quais as principais webcomics e iniciativas para popularizá-las. Obviamente, não é possível falar em um único trabalho sobre todas, mas para apresentar o cenário geral, acreditamos que tenhamos apresentado material suficiente. A cada ano, novas obras surgem, portanto tentamos mostrar um contexto histórico para chegar às principais publicações brasileiras para apresentar nosso objeto de estudo, que será mais detalhado no próximo capítulo.

²⁵ Disponível em < <https://minasnerds.com.br/2018/11/28/armandinho-e-a-censura-estamos-com-voce-menino/>>, acesso em 14 de maio de 2019

“Bear”, a obra que selecionamos para ser corpus de análise deste trabalho, é também uma história em quadrinhos que foi publicada originalmente como webcomic e após sucesso nas redes ganhou a versão em suporte impresso. A obra será melhor descrita no próximo capítulo.

CAPÍTULO 3

Corpus e Metodologia

Nesta seção, apresentaremos uma descrição do corpus escolhido e também a metodologia de nossa pesquisa. Dedicaremos a parte inicial deste capítulo para descrever o objeto de estudo e explicar o motivo da escolha deste corpus. Em seguida, explicaremos os meios que usaremos para comparar as duas versões: “Bear” no suporte digital e no impresso.

Escolhemos a obra que será analisada neste estudo com o objetivo de compreender se a mudança de suporte de uma história em quadrinhos altera o significado do texto verbal e não-verbal, como comentado na introdução. Selecionamos como objeto a história em quadrinhos “Bear – Volume 1”, da artista brasileira Bianca Pinheiro. A obra referida foi publicada originalmente no site “BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro” a partir de 2012. Semanalmente, a autora atualizava o site com uma página nova da história.

A partir de 2015, a editora Nemo publicou a obra, separada em três volumes, um volume por ano. O primeiro, contendo o que é chamado no site de “Prólogo” e “Capítulo 1”. O segundo com o “Capítulo 2” e o terceiro com o “Capítulo 3”. Após a publicação impressa, a autora lançou o trabalho também na França, com o nome “Raven & l'ours”, em 2017, pela editora La Boîte à Bulles.

3.1 A autora

Com “Bear”, em 2015, Bianca Pinheiro foi premiada na categoria “Novo Talento” no Troféu HQMix. Esse prêmio deu mais visibilidade à autora. Hoje, Bianca Pinheiro é uma artista conhecida no Brasil e já lançou diversos trabalhos, de maior ou menor expressividade: “Dora” (2014 publicado de forma independente e, em 2016, publicado pela editora Mino) (Figura 27), “Meu pai é um homem da montanha” (2015) (Figura 26), publicado de forma independente, “Alho-poró” (2017) (Figura 28), pela editora La Gougoutte, “Eles estão por aí” (2018) (Figura 29), da editora Todavia, “As bruxas caçadoras de Nordea Mislá” (2018), webcomic sem editora, e também duas novelas gráficas do estúdio Maurício de Sousa Produções, chamadas “Mônica: Força” (2016) (Figura 30) e “Mônica: Tesouro” (2019) (Figura 31), publicadas pela

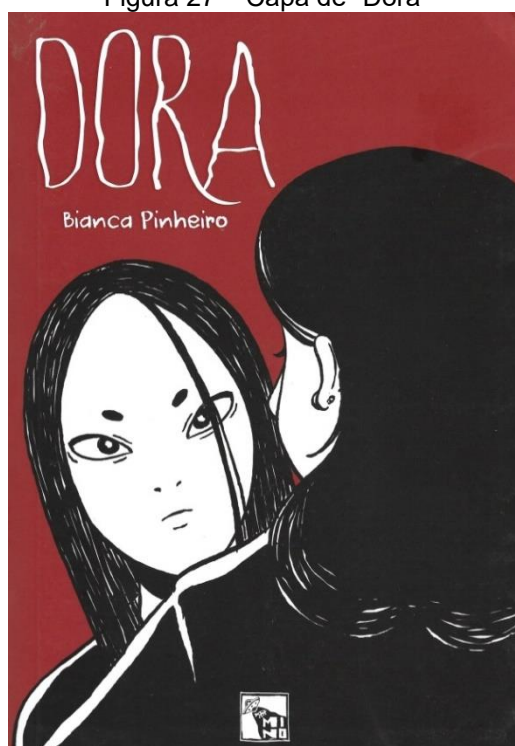
Panini. Em 2018, Bianca foi novamente ganhadora do Troféu HQMix, desta vez na categoria “Melhor publicação independente de autor”, pela obra “Alho Poró”. As capas dos trabalhos da autora seguem:

Figura 26 – Capa de “Meu pai é um homem da montanha”



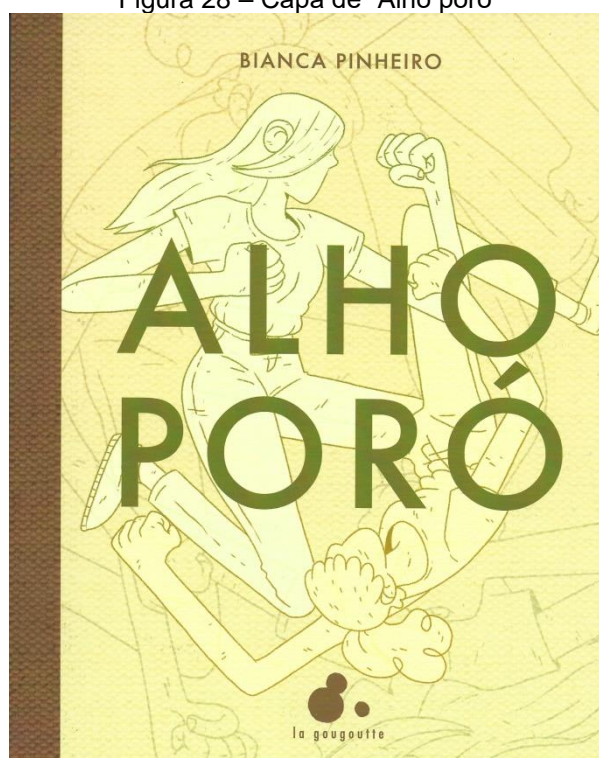
Fonte: PINHEIRO, Bianca; BERT, Gregório. *Meu pai é um homem da montanha*, Curitiba: Independente, 2015.

Figura 27 – Capa de “Dora”



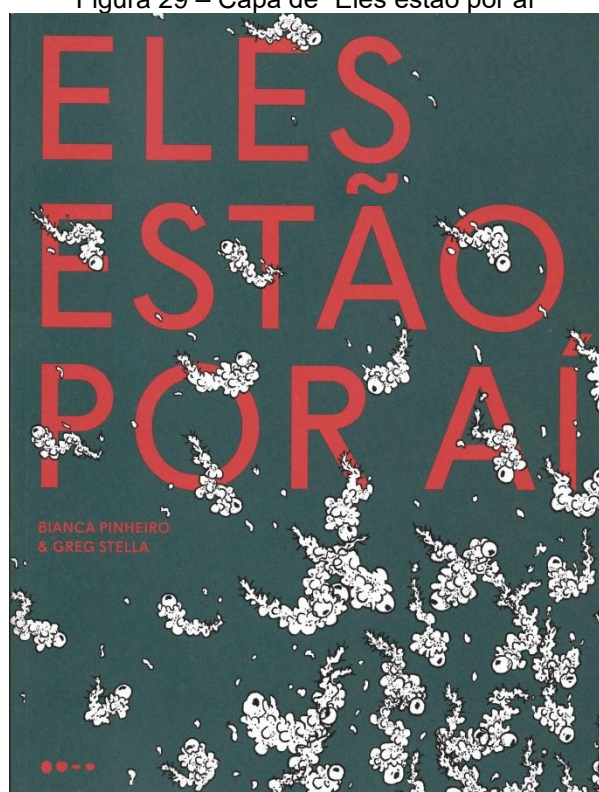
Fonte: PINHEIRO, Bianca. *Dora*. São Paulo: Mino, 2016.

Figura 28 – Capa de “Alho poró”



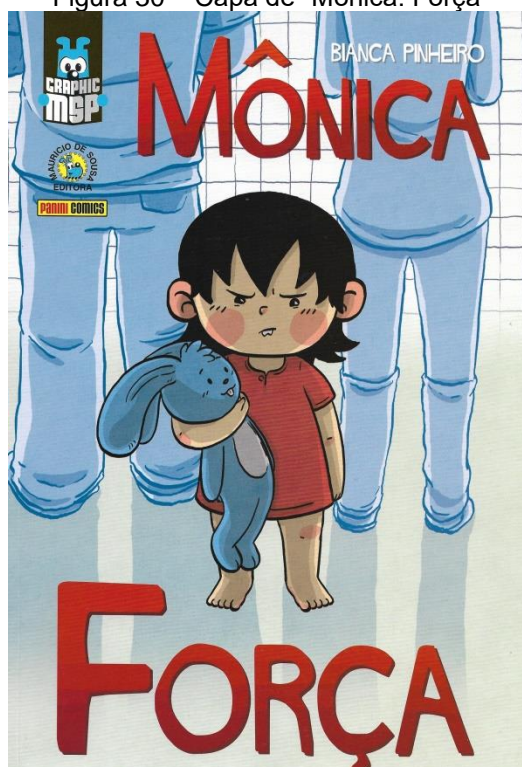
Fonte: PINHEIRO, Bianca. *Alho poró*. Curitiba: La Gougoutte, 2017.

Figura 29 – Capa de “Eles estão por aí”



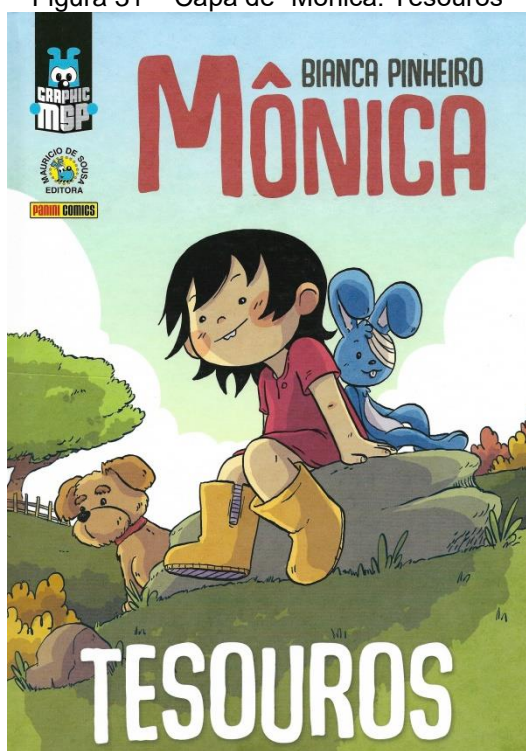
Fonte: CASTANHEIRA, Flávia. *Eles estão por aí*, São Paulo: Todavia, 2018.

Figura 30 – Capa de “Mônica: Força”



Fonte: PINHEIRO, Bianca. Graphic MSP: Mônica: força. Barueri, SP: Panini Comics, 2016.

Figura 31 – Capa de “Mônica: Tesouros”



Fonte: PINHEIRO, Bianca. Graphic MSP: Mônica: tesouros. Barueri, SP: Panini Brasil, 2019.

Bianca Pinheiro nasceu no Rio de Janeiro, em 1987, e se mudou para Curitiba em 1992. Ela é formada em Design Gráfico pela UTFPR (Universidade

Tecnológica Federal do Paraná) e Pós-Graduada em História em Quadrinhos, Ilustração, Publicidade e Cinema, pela Opet. De acordo com Paz (2017), Bianca é uma autora que cria histórias em quadrinhos com diversos temas.

Bianca Pinheiro é uma autora que inicia suas atividades produzindo histórias em quadrinhos autoeditadas online e impressas, trabalhando com elementos comumente relacionados com as produções de entretenimento de gêneros infantil, fantasia e terror. (PAZ, 2017, p.195)

A obra “Bear” foi escolhida como corpus deste estudo por representar a migração de suporte das histórias em quadrinhos do meio digital para o papel, o caminho oposto do que acontecia anos atrás, quando o comum era acontecer a migração do suporte impresso para o digital. Inicialmente uma webcomic, a autora fez uso de artifícios gráficos, alteração de texto verbal, interatividade com os leitores, inserção de hiperlinks, espaço de venda de produtos, comentário da autora ao final de cada página, divulgação de outras obras e também usou GIFs como ilustrações de vinhetas. Este último artifício citado será um dos recursos a serem estudados neste trabalho. Depois de usados todos estes elementos na webcomic, a quadrinista levou a obra para o papel.

3.2 Resumo da história “Bear”

Em “Bear”, existem dois protagonistas: a garota Raven e o Urso falante Dimas. A trama principal é a busca de ambos pelos pais da menina. Raven é uma menina bem humorada, faminta e que tem poderes de dar vida a tudo o que desenha. Dimas é um urso marrom mal humorado, mas disposto a ajudar.

O prólogo da história acontece todo na caverna de Dimas, quando os personagens se conhecem e são revelados os poderes da menina. Lá eles se firmam como dupla.

O capítulo um acontece fora da caverna e passa por vários cenários diferentes. Inicialmente, os personagens tentam buscar comida e colhem um fruto venenoso. Ao serem alertados por um viajante aparentemente bem intencionado que o objeto não é comestível, seguem a cidade das charadas. O viajante se revela um guarda e após um jogo de adivinhação, permite que ambos entrem na cidade.

Lá, eles conhecem a Dona Capivara, responsável por um bar. Eles circulam pela cidade em busca dos pais de Raven, mas sem sucesso. Na cidade, conhecem também uma personagem chamada Oráculo, que é uma personificação da própria autora. Ela detém o conhecimento de tudo o que se passa na história.

Após uma noite de sono, partem para o castelo do rei, para descobrir se ele conhece os pais de Raven. Porém, ao errar a charada do guarda, são levados para a prisão, onde conhecem o personagem Menino Lelda. Eles fogem após Raven materializar uma chave com seus poderes. Novamente, seguem para o bar de Dona Capivara, que explica que ninguém nunca conseguiu sair da cidade das charadas, tudo por culpa da tirania do rei. Temendo ficar presos lá para sempre, seguem novamente para o castelo.

Após pegarem uma fila, seguem para o desafio do rei, que é mais uma charada. Raven acerta e passa a ser a rainha da cidade. Ela decide entregar a coroa para outra pessoa e segue em busca dos pais em outro local, encerrando o primeiro capítulo da história.

3.3 O site “Bear, webcomic por Bianca Pinheiro”

Neste espaço, apresentaremos algumas características do site “Bear, webcomic por Bianca Pinheiro”.

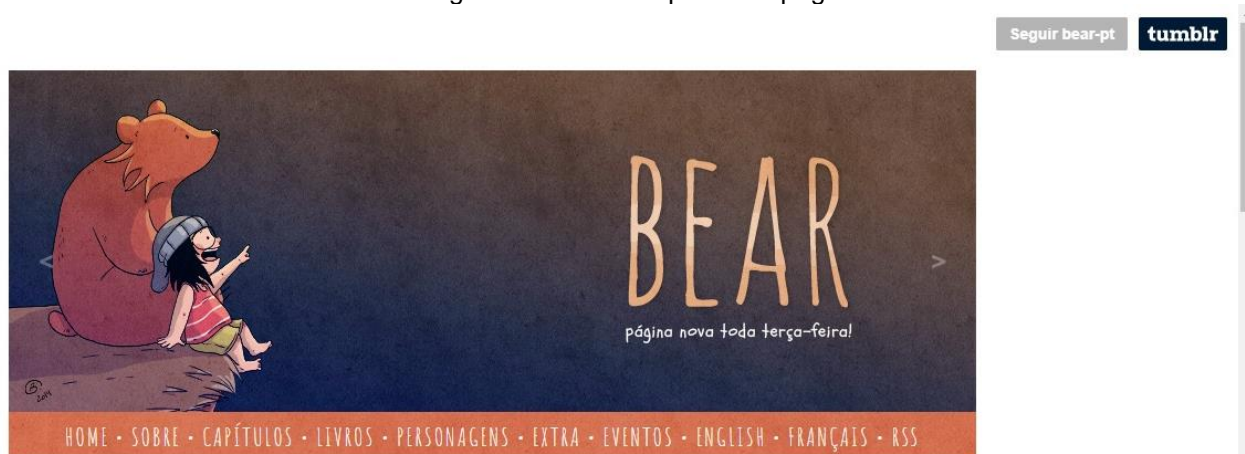
Ao entrar no site “Bear”, o leitor se depara com a última página da publicação, mas existem outras informações que aparecem além da história em quadrinhos, conforme pode ser visto. Na Figura 32, a seguir, que é a captura de tela da página inicial, incluindo todos os ícones. Depois, dividimos a imagem em algumas figuras para possibilitar a leitura, que seguem nas Figuras 33 a 37.

Figura 32 – Plano geral da página inicial de “BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro”



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Figura 33 – Parte superior da página



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Figura 34 – Parte superior da história em quadrinhos



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Figura 35 – Parte inferior da história em quadrinhos



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Figura 36 – Abaixo da história em quadrinhos, os comentários da autora e a caixa fixa do site

e chegamos ao final do capítulo três! :D

Bear agora vai entrar em um hiato por algum tempo, pessoal. estou trabalhando para voltar a fazer Bear o mais rápido possível. mas, por enquanto, ficaremos em hiato.

de todo modo, não vou parar de fazer quadrinhos! meu novo livro, Alho-poró, já está pronto e estará à venda na CCXP! depois do evento eu colocarei à venda também na minha lojinha online!

espero que vocês continuem comigo :D nos vemos por aí!

comenta!

anterior

EVENTOS!

13 amigos curtiram isso

A WEBCOMIC

- Home
- Capítulos
- Prólogo
- Capítulo Um
- Capítulo Dois
- Capítulo Três
- Arquivo

O SITE

- Sobre
- Livros
- Personagens
- Material Extra
- Reviews
- Download
- Fanarts

ENCONTRE-ME

- Eventos
- RSS
- Facebook
- Twitter
- Instagram
- Meu Blog

LEIA TAMBÉM!

Never miss a post!

bear-pt
BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro

Seguir

Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Figura 37 – Parte inferior da página: a caixa fixa do site



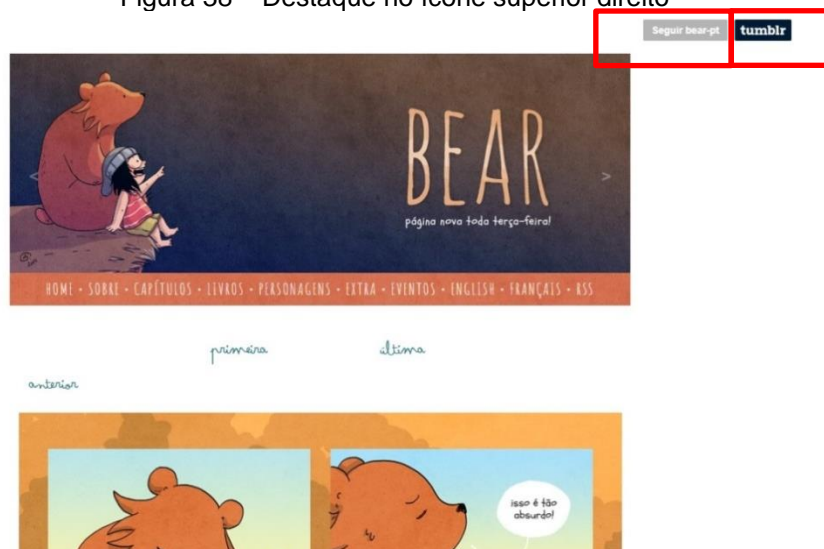
Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Certamente, a página do site é muito extensa para caber inteira em uma página deste estudo e possibilitar a leitura. Portanto, a imagem serviu para termos uma visão global do site, como um guia para entendermos onde fica cada item que veremos a seguir. Vamos observar de cima a baixo quais são cada um dos componentes da página.

3.2.1 Estrutura do site

Apresentaremos nesta seção todos os componentes do site, de cima para baixo, a começar pelo ícone superior direito, que pode ser visto na Figura 38, a seguir:

Figura 38 – Destaque no ícone superior direito



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Há dois ícones no canto superior direito da página. São hiperlinks, que funcionam para redirecionar o leitor a outra página. Segundo Koch (2015), hiperlinks são dispositivos técnico-informáticos que permitem deslocamentos ágeis na navegação on-line. É possível realizar acessos que levam a outros ambientes virtuais. De acordo com a autora, podem ser móveis ou fixos nas páginas.

No caso da Figura 38, são mostrados dois hiperlinks fixos. Da esquerda para a direita, o primeiro, escrito “Seguir bear-pt”, funciona para que um usuário da rede social “tumblr” possa colocar “Bear” como uma conexão, para que seja alertado quanto a novidades. O segundo ícone “tumblr” serve justamente para o leitor ser redirecionado para a página da rede social ou para fazer um cadastro na rede. De acordo com Garrett (2016)²⁶, o “tumblr” é uma espécie de agregador de blogs, mas também uma rede social:

Tumblr é uma plataforma de blogs popular no mundo inteiro que funciona como espaço para que blogueiros compartilhem vídeos, imagens, músicas, textos e muitos gifs — com uma pegada de rede social, claro, incluindo até mesmo as famosas curtidas do Facebook. Na plataforma, cada usuário tem sua própria página/blog, que tem design personalizável com diferentes templates que permite editar o HTML, criando sites únicos. (GARRETT, 2016)

Acreditamos ser importante registrar o significado de “blog”. Essa expressão nasceu da contração de dois termos em inglês: “web”, que significa “rede”, e “log”,

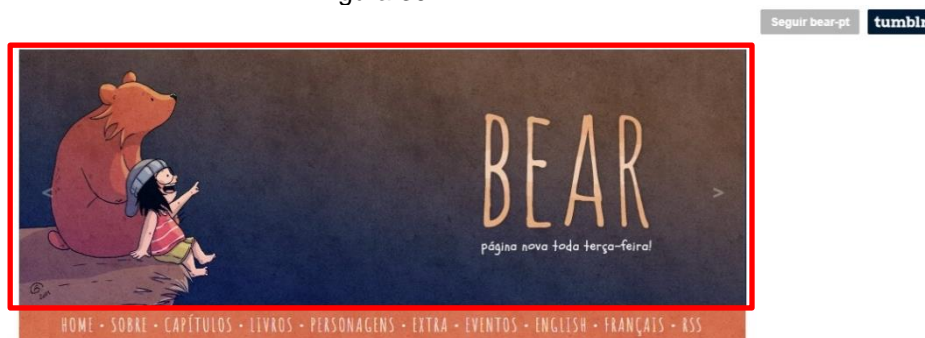
²⁶ Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2016/06/o-que-e-tumblr.html>>, acesso em 15 de maio de 2019

que significa “registro/diário de bordo”. Ou seja, o significado da expressão seria algo como “diário de rede”. De acordo com Zago (2008), o termo “weblog” foi criado no dia 17 de dezembro de 1997 por Jorn Barger:

Os blogs são veículos de publicação digital, comumente associados à idéia de diários virtuais, nos quais um ou mais autores publicam textos, geralmente sobre uma temática específica, em ordem cronológica inversa e de forma freqüente. A simplicidade com que se pode publicar textos em um blog fez com que a ferramenta alcançasse uma relativa popularidade no mundo todo. (ZAGO, 2008, p. 2)

Abaixo do ícone do tumblr, um pouco mais à esquerda, há um banner rotativo, que varia entre algumas imagens sempre na mesma ordem: Figura 39, 40, 41 e 42 e depois repete.

Figura 39 – Banner “Bear”



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Figura 40 – Banner “Livros”



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Figura 41 – Banner “Eventos”



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Figura 42 – Banner “Extras”

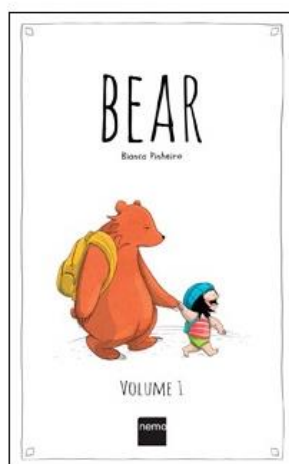


Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Cada um desses banners é também um hiperlink que, quando o leitor clica em cima com o cursor do mouse, é encaminhado para uma página diferente. O banner da Figura 39 conduz o leitor para uma página do site “Bear” chamada “Livros”, que traz uma breve descrição sobre cada um dos três volumes físicos de “Bear”, lançados pela editora Nemo. A autora também colocou no site hiperlinks que endereçam a páginas de compra e venda, caso o leitor tenha interesse em adquirir o exemplar da obra em suporte livro, como pode ser visto na Figura 43:

Figura 43 – Página “Livros”

LIVROS



BEAR - VOLUME 01

o primeiro livro de BEAR já está nas livrarias de todo o país! publicado pela Editora Nemo, ele possui 64 e inclui o prólogo e o primeiro capítulo dessa história.

- Páginas: 64
- Formato: 20 x 32 cm
- Acabamento: brochura
- ISBN: 9788582861073
- Editora: Editora Nemo

onde comprar o Volume 01?

o livro encontra-se em diversas livrarias e comic shops pelo Brasil. sempre recomendo apoiar a comic shop da sua cidade e comprar lá. caso você não encontre o livro nas lojas físicas, eis algumas sugestões para comprá-lo online:

- Buscapé (lista com várias lojas)
- Itiban Comic Shop

Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/livros>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

O banner da Figura 41 encaminha o leitor para uma página contendo os eventos de que a autora participou, que podem ser vistos na Figura 44. A página traz, no entanto, eventos apenas de 2016. Durante a elaboração deste estudo, o site esteve desatualizado.

Figura 44 – Página “Eventos”

EVENTOS

MAIO - 2016

Alguers - 11ª Semana de Design da UTFPR - Curitiba - PR
dia 16, às 14h: Palestra "Tornando-se Quadrinista"

Casabau - Curitiba - PR
dia 21 (horário a ser confirmado): bate-papo!

JUNHO - 2016

22ª Fest Comix - São Paulo - SP
dias 17, 18 e 19: estarei com mesa junto com Eric Peleias e Michel Ramalho vendendo "Meu pai é um homem da montanha", posters e botons de Bear! :D

JULHO - 2016

2º Encontro Lady's Comics - Belo Horizonte - MG
31, às 14h: mesa de debates: "Meu primeiro quadrinho de Terror", com Camila Torrano, Ana Recalde e Bianca Pinheiro

Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/livros>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Ao clicar no banner da Figura 39, o leitor é encaminhado para a última página publicada da webcomic. No momento em que este estudo foi realizado, esta era a última página do terceiro capítulo. A página é a mesma vista na Figura 32. Já o banner da Figura 43 conduz o leitor à página “Material Extra”, que traz três novos hiperlinks para outras seções dentro do site. O primeiro de cima para baixo leva o leitor para uma área com dois wallpapers (papéis de parede para usar como fundo da área de trabalho do computador) que podem ser baixados de forma gratuita. Ambos trazem duas opções de tamanho diferentes, para que o leitor escolha o formato que lhe agrada mais. O segundo ícone, “Resenhas & Entrevistas”, leva o leitor a uma lista de links selecionados pela autora. Esses trazem resenhas, notícias de que Bear apareceu em outros sites, sejam da mídia especializada ou de fãs. O último ícone da página “Material extra”, que pode ser vista a seguir, na Figura 45, leva o leitor a um campo dentro do site chamado “Fanarts”, que traz ilustrações que fãs de “Bear” fizeram e mandaram para Bianca.

Figura 45 – Página “Material Extra”



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/extra>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Abaixo do banner rotativo, há uma barra em forma retangular com dez palavras separadas por pontos, que pode ser vista na Figura 46. Esse objeto é estático, ao contrário do banner. Cada uma dessas palavras é um ícone, que pode ser selecionado pelo leitor para ser levado a uma seção diferente do site “Bear”. Alguns desses botões encaminham para os mesmos lugares que as figuras do banner rotativo. O ícone “Home” leva à página inicial do site.

Figura 46 – Abas fixas



anterior primeira última

Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Destacamos em vermelho os ícones que ficam fixos abaixo do banner rotativo. Esse retângulo existe em todas as páginas do site, na mesma ordem, e encaminham sempre para os mesmos lugares. Já vimos que o ícone “Home” leva à página inicial, portanto não vamos nos ater a ele. Em “Sobre”, o leitor é conduzido a uma página que contém um texto que explica de forma bastante breve o que é a webcomic, conforme segue na Figura 47. A autora inseriu um link para o blog pessoal, que fica na plataforma “tumblr”. Bianca Pinheiro usa a página também para pedir que, se o leitor encontrar algum erro na webcomic, pode encaminhar para que a artista arrume e atualize a página. No próximo capítulo deste estudo, que traz análises comparativas entre a webcomic e a história em papel, separaremos um tópico sobre esta área do site.

Figura 47 – Sobre

SOBRE

Bear é uma webcomic criada, escrita e desenhada por Bianca Pinheiro. A história acompanha as aventuras de uma menina e seu amigo, viajando ao redor do mundo tentando encontrar seu lar.

Atualizações toda terça-feira.

Eu reviso os textos, mas às vezes meus olhos não veem os erros. Então, se você encontrar alguma coisa absurda, por favor, me avise. ;D

Ah, e esse é meu blog:

<http://bianca-pinheiro.tumblr.com/>

Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/sobre>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

O ícone “Capítulos” leva o leitor a uma página homônima. Nesta sessão, é possível encontrar os quatro capítulos que a autora publicou até o momento: prólogo e capítulos 1 a 3. Cada um deles é composto por capa e o conteúdo da história. Os capítulos 1 e 2, além das páginas da narrativa, trazem também um extra cada um. No primeiro, um campo chamado “Perguntas rápidas”, e no segundo, “O gigante”. As páginas são sequenciais, portanto, de um capítulo para o outro, os números progridem, não começam novamente da página “1”, o que dá a ideia de continuidade e sequencialidade. Para encontrar a página que procura, o leitor precisa clicar e verificar se esta é correta. Uma mesma página permite ao leitor ir a qualquer página dos três capítulos ou prólogo, o que evidentemente não é possível de se fazer na história em quadrinhos no suporte impresso. Como esta página traz diferenças para o livro, portanto, analisaremos no próximo capítulo.

O ícone “Livros” leva à área “Livros”, que também já foi mencionada anteriormente e serve para encontrar links para comprar as histórias em suporte impresso. Em seguida, há o ícone “Personagens”, que leva a outra página do site, que pode ser vista na Figura 48. Nela, há um resumo curto de alguns dos personagens mais importantes da webcomic.

Figura 48 – Personagens

PERSONAGENS



RAVEN (FILHOTE HUMANO)

uma criança de cinco, ou seis, ou sete anos que está tentando voltar pra casa e reencontrar seus pais. ela gosta de falar, de rir e de comer - principalmente de comer.



DIMAS (URSO)

um urso marrom mal-humorado que acredita que se alguma coisa pode dar errado, *vai dar errado*. ele gosta de silêncio e de paz. não gosta muito de sair em jornadas, o que é bastante irônico.



ORÁCULO (HUMANA)

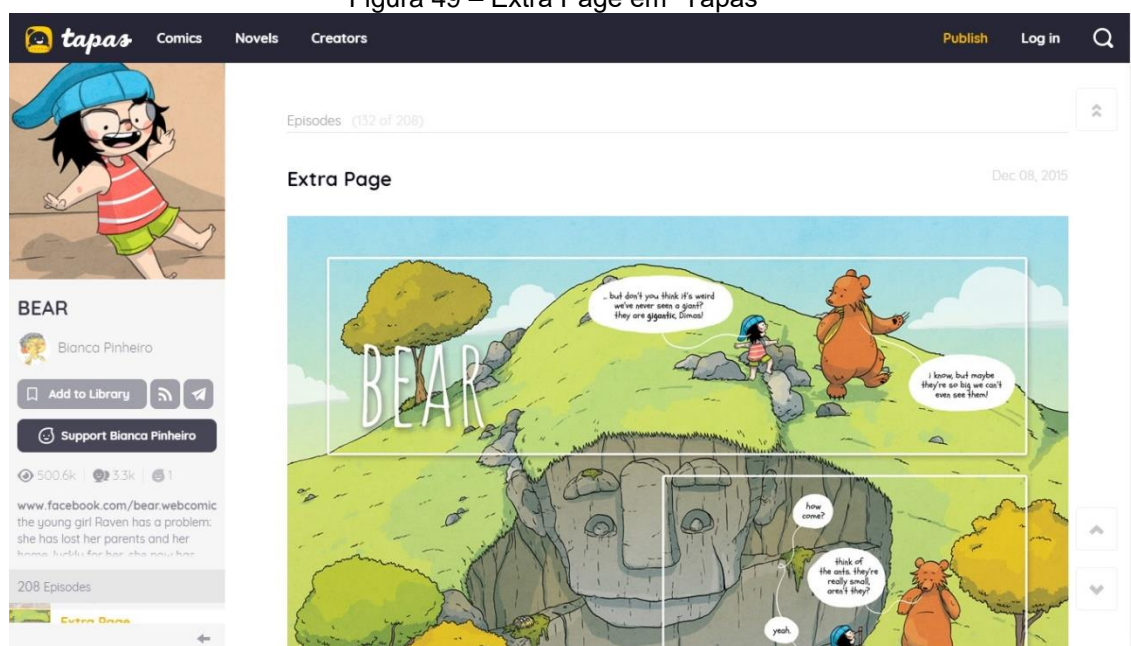
ela é quem sabe dos paranauês que estão acontecendo por aí. possui um livro preto chamado storyboard em que tudo o que já aconteceu e vai acontecer está escrito. é claro que só ela pode ler, senão perde a graça.

Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/personagens>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Esta sessão traz sete personagens: Raven, Dimas, Oráculo, Dona Capivara, Rei G, Menino Lelda e um último sem nome, chamado de "...". Raven e Dimas são os protagonistas da história, os cinco outros são coadjuvantes que tem funções importantes na história. Oráculo é uma autorrepresentação da autora e detém conhecimento de tudo o que acontecerá. Dona Capivara é proprietária de uma taberna. Rei G é o vilão. Menino Lelda é um prisioneiro e é uma homenagem à franquia de jogos "Zelda", da empresa Nintendo, criada em 1986, por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka²⁷. "..." é um personagem misterioso que aparece apenas para assustar os protagonistas.

Em seguida, há os ícones "Extra" e "Eventos". Estes levam a páginas que já vimos anteriormente. O oitavo ícone é "English", que encaminha o leitor para uma página do site "Tapas" com a webcomic "Bear" completa, contando prólogo e os três capítulos. Existem diferenças na formatação do capítulo 3, quando há as primeiras páginas duplas da webcomic. O conteúdo extra do primeiro capítulo da história em quadrinhos não está publicado neste site, mas o do segundo, sim. A navegação em "tapas" traz diferenças, por conta do formato do site. Vejamos a seguir a diferença entre o material publicado no Tapas (Figura 49) (conteúdo traduzido para o inglês) e no site "Bear" (Figura 50):

Figura 49 – Extra Page em "Tapas"



Fonte: < <https://tapas.io/episode/238414> >. Acesso em 10 de maio de 2019.

²⁷ Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_\(s%C3%A9rie\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(s%C3%A9rie))>, acesso em 15 de maio de 2019

Figura 50 – O Gigante



Fonte: < <http://bear-pt.tumblr.com/post/134803680429/p%C3%A1gina-extra-meus-queridos-voc%C3%AAs-n%C3%A3o-queriam>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

As figuras 49 e 50 mostram, respectivamente, a página extra do segundo capítulo em inglês, publicada no site “Tapas”, e em português, publicada no tumblr. Ambas as capturas de tela foram tiradas no mesmo computador, no mesmo dia. A história em inglês traz uma série de informações, tanto à esquerda quanto acima, conforme o leitor desce a barra de rolagem. A história em quadrinhos não fica centralizada na página. É possível se inscrever em “Bear”, no site “Tapas”, para receber avisos sobre as atualizações da webcomic, recomendar para um amigo, verificar quantas pessoas leram a história. Também é possível escolher a que página ir, de qualquer capítulo, com a vantagem de ter um pequeno quadro de visualização, diferente do que ocorre na página “Capítulos” do tumblr, em que só há o número da página para o leitor se localizar.

O ícone seguinte da aba fixa do site “Bear” é o “Français”, que também leva o leitor à história no idioma francês da webcomic, conforme veremos na Figura 51. A plataforma usada é o tumblr, a mesma da versão original em português. Apesar de o formato da página ser o mesmo, existem algumas diferenças evidentes. A começar pelo nome da história, que é “Raven & L’ours”, que em português significa “Raven e o urso”. O site em francês é uma versão menos completa da existente em português, mas em outro idioma. Isso ocorre, pois a história publicada traz apenas o prólogo e primeiro capítulo da webcomic original.

Figura 51 – Raven & L'ours



Fonte: < <https://ravenetlours.tumblr.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

O banner da versão em francês é fixo e encaminha o leitor apenas para a página inicial. Há cinco ícones fixos: “Accueil” (Bem-vindo), “À propos” (Sobre), “Chapitres” (Capítulos), “Livres” (Livros) e “Personnages” (Personagens). A navegação é bastante similar ao site em português. Cada um dos ícones leva a uma página diferente dentro do site. “Accueil” leva à inicial, que no caso é a última do primeiro capítulo. “À propos” conduz a um breve resumo sobre a obra. “Chapitres” leva a uma sessão como “Capítulos”, no site em português. A diferença é que a página está desatualizada²⁸ e traz os links apenas para o prólogo, conforme podemos verificar na Figura 52:

²⁸ Disponível em < <https://ravenetlours.tumblr.com/chapitres>>. Acesso em 15 de maio de 2019

Figura 52 – Chapitres

Chapitres



Fonte: < <https://ravenetlours.tumblr.com/chapitres>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

Em “Livres”, assim como a página em português, há uma descrição do livro físico e um link para compra do material. E no ícone “Personnages”, há uma descrição apenas dos dois protagonistas, ao contrário do que é visto na versão em português, que traz a de sete personagens. As últimas diferenças evidentes são a sessão de comentários, que não existe na versão em francês, e os comentários da autora ao final de cada página, que também não constam. Veremos isso mais adiante.

O último ícone fixo do site “Bear” é o “RSS”. No momento em que foi feito este estudo, o link não estava mais funcional, mas deveria servir para o leitor se inscrever e receber notificações quanto a atualizações no site. Funciona da mesma forma que assinando a página no “tumblr”, mas sem precisar, necessariamente, ser um assinante da plataforma. Com este modelo de assinatura, é possível receber as atualizações via e-mail, por exemplo.

RSS é a sigla em inglês para *Rich Site Summary* ou *Really Simple Syndication*, ou seja, uma forma simplificada de apresentar o conteúdo de um site. Um documento RSS é feito na linguagem XML e geralmente exibe o grande volume de informações existente em uma página na internet de forma resumida. Pela característica de alimentar de notícias, os documentos RSS também são chamados de *Feeds*. (CARLOS, 2006)

De acordo com Campos (2007), os feeds RSS são uma forma dinâmica de disseminar informação na web de forma simples e flexível. Além disso, traz a origem

da sigla e informa que existe uma ligação entre o termo e as histórias em quadrinhos:

O termo syndication refere-se originariamente à distribuição do trabalho de um colunista ou cartunista para muitos jornais, assim como à venda de, por exemplo, séries televisivas para estações locais. Web syndication é o processo de disponibilizar conteúdo publicado em um sítio para utilização por outros sítios. (CAMPOS, 2007, p. 10)

Mais abaixo da tela principal, há uma caixa fixa marrom, que traz alguns hiperlinks, como pode ser visto na Figura 53:

Figura 53 – Parte mais abaixo do site



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

No canto superior direito (Figura 54), há uma caixa que leva o leitor ao perfil de Facebook da webcomic:

Figura 54 – Hiperlink que leva o leitor ao perfil de Facebook de “Bear”



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

À direita deste ícone, existem hiperlinks separados pelo subtítulo “A webcomic” (Figura 55), que levam o leitor à história em quadrinhos. São sete ícones: “Home”, “Capítulos”, “Prólogo”, “Capítulo 1”, “Capítulo 2”, “Capítulo 3” e “Arquivo”.

Figura 55 – “A webcomic”, dividida em capítulos



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

À direita de “A webcomic”, fica outra sessão: “O site” (Figura 56), que traz outros sete hiperlinks. São eles: “Sobre”, “Livros”, “Personagens”, “Material Extra”, “Reviews”, “Downloads” e “Fanarts”. Todos eles levam o leitor a sessões já vistas neste estudo anteriormente.

Figura 56 – Ícone “O site”, com mais hiperlinks para o leitor



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

À direita de “O site”, há um outro subtítulo: “Encontre-me” (Figura 57). Este traz abaixo mais seis hiperlinks: “Eventos”, “RSS”, “Facebook”, “Twitter”, “Instagram” e “Meu blog”. Estes são todos endereçados a sites e perfis de redes sociais pessoais da autora.

Figura 57 – “Encontre-me” leva o leitor a perfis pessoais da autora



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

Abaixo desses ícones, há a sessão “Leia também” (Figura 58), que apresenta 13 caixas de hiperlinks, que levam os leitores a outros sites. Sete dessas caixas apresentam imagens e seis estão sem, o que indica o endereço do site de destino do link não está mais no ar ou que há algum erro no código que indexa a imagem²⁹.

²⁹ Disponível em <<https://bear-pt.tumblr.com/>>, acesso em 15 de maio de 2019

Figura 58 – “Leia também!” leva autor a sites parceiros de “Bear”



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

As informações mais abaixo do site são sobre direitos autorais, conforme segue na Figura 59:

Figura 59 – Informações que ficam totalmente abaixo no site



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

Acreditamos que os elementos vistos neste tópico funcionam como paratextos da história “Bear”. Segundo Genette (2009), as obras literárias raramente se apresentam sem o reforço e acompanhamento de certo número de produções que prolongam a narrativa, complementam informações, como nome do autor, título e capa. Em “Bear”, páginas como “Personagens”, “Material Extra” funcionam como complemento, para o leitor que tem interesse em conhecer outras informações, mas o que não for buscá-las poderá ter entendimento da narrativa apresentada na webcomic.

O paratexto é aquilo por meio de que um texto se torna livro e se propõe como tal a seus leitores, e de maneira mais geral ao público. Mais do que um limite ou uma fronteira, trata-se de um limiar, ou – expressão de Borges ao falar de um prefácio – de um “vestíbulo”, que oferece a cada um a possibilidade de entrar, ou de retroceder. (GENETTE, 2009, p. 9)

Da mesma forma, as informações e páginas mostradas nesta sessão servem para complementar a webcomic. Não são o texto principal, mas compõem o site. Genette (2009) entende que o índice de um livro funciona como um paratexto e

conforme vimos, a página “Capítulos” funciona como o índice da webcomic. Logo, pode ser considerado um paratexto. Apesar de não considerarmos a webcomic como uma obra literária, pois, como diz Ramos (2009), “quadrinhos são quadrinhos”, acreditamos que as páginas funcionam como textos paratextuais, mas em um suporte diferente dos livros impressos.

Os caminhos e meios do paratextos não cessam de modificar-se conforme as épocas, as culturas, os gêneros, os autores, as obras, as edições de uma mesma obra, com diferenças de pressão às vezes consideráveis: é uma evidência reconhecida que nossa época “midiática” multiplica em torno dos textos um tipo de discurso desconhecido no mundo clássico, e a *fortiori* na Antiguidade e na Idade Média, época em que os textos circulavam muitas vezes em estado quase bruto sob a forma de manuscritos desprovidos de qualquer fórmula de apresentação. (GENETTE, 2009, p. 11)

Todas essas características foram apresentadas nesta sessão. Ou seja, os ícones do banner e da barra fixa levam o leitor aos paratextos da webcomic “Bear”.

Consideramos também que as sessões “Sobre”, “Personagens” e “Extras” podem ser paratextos, pois têm um objetivo comunicativo de introduzir personagens e autora. “Uma das características pragmáticas do paratexto é a força ilocutória de sua mensagem” (HANNA, 2013, 8).

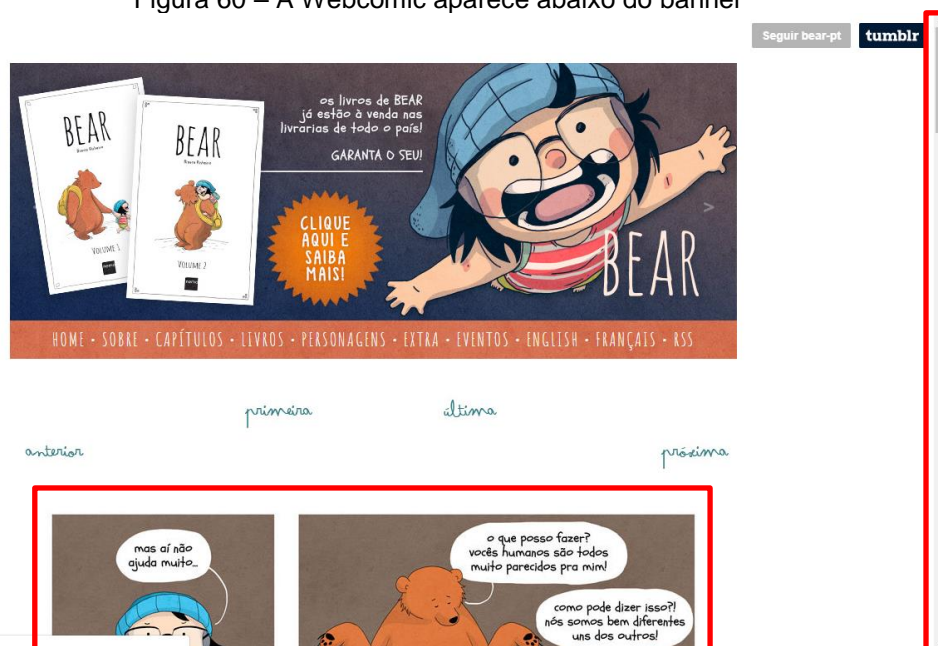
Após indicar os paratextos da webcomic, acreditamos que eles podem ser importantes para formar pistas para a construção de sentido dos leitores. É possível compreender a narrativa em Bear, mas os paratextos servem para dar pistas sobre de onde a autora tirou suas referências, para que o leitor conheça mais sobre a obra. Acreditamos importante categorizá-los como paratextos para evidenciar que essa é outra diferença que pode ser evidenciada na mudança de suporte, da webcomic para o formato livro. Os paratextos em Bear são bastante distintos nos dois diferentes suportes em que a obra foi publicada.

3.2.2 A Webcomic

A webcomic “Bear” possui três capítulos e o prólogo. Neste estudo, focaremos no trecho da narrativa que corresponde ao livro “Bear – Volume 1”, que são a adaptação para o suporte papel do prólogo e do capítulo 1. Nesta seção, apresentaremos as características da história em quadrinhos.

O prólogo é composto por uma capa e dez páginas. O capítulo 1 é formado por uma capa, 48 páginas e outra de material extra, que não faz parte da linearidade da história. A primeira página do capítulo 1 é a continuação direta do prólogo. No total, esse intervalo traz, portanto, 61 páginas. A obra fica disposta de forma centralizada na página e é necessário rolar a tela para baixo para que seja feita a leitura, conforme pode ser observado na Figura 60. Isso acontece, pois a história em quadrinhos é vertical e a tela do computador é horizontal.

Figura 60 – A Webcomic aparece abaixo do banner



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/54996600820/temos-um-trato-acho-que-temos-um-trato>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

Para continuar lendo a história, é necessário descer a página. Mesmo assim, ela não cabe integralmente na tela do computador. É possível perceber como isso ocorre na Figura 61, a seguir:

Figura 61 – Para ler toda a página, é preciso descer a barra de rolagem



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/54996600820/temos-um-trato-acho-que-temos-um-trato>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

A leitura é feita no próprio site. É possível notar pelas figuras mostradas até agora que, ao ler no site, sempre haverá uma margem branca em ambos os lados da página. “Bear” traz os dois formatos de arquivo que Santos (2010) aponta como tendência para as webcomics: JPEG e GIF. Isso acontece, pois a história em quadrinhos traz dois tipos de imagens, que chamaremos aqui de “estática” e “animada”. Todas as páginas seguem modelo tradicional de composição de quadrinhos, formadas por quadros (ou vinhetas). Quando a página é formada por quadros estáticos, como uma história tradicional em papel, o arquivo do site foi publicado em formato JPEG. De acordo com Scuri (1999), apesar de trazer limitações, é o melhor formato para postar imagens na web.

O formato JPEG, usa a compressão JPEG que lhe deu o nome, e permite gravar imagens Tons de Cinza, RGB, CMYK e outros sistemas de cor, mas sempre comprimidas com perdas. Embora tenha perdas é o melhor formato para colocar imagens de alta qualidade. Para Internet o efeito da imagem sendo recebida com níveis de qualidade crescentes é feito através de codificação progressiva (Progressive Encoding). Não possui transparência. (SCURI, 1999, p. 52)

Já quando nas páginas em que a autora inseriu alguma imagem animada (ou mais que uma), por uma questão de tecnologia, foi publicada em formato GIF. De acordo com Brito (2012), esse formato de arquivo surgiu originalmente para permitir que fossem publicadas animações coloridas na internet:

GIF (*Graphics Interchange Format* ou *formato de intercâmbio de gráficos*) é um formato de imagem muito usado na Internet, e que foi lançado em 1987 pela **CompuServe**, para disponibilizar um formato de imagem com cores em substituição do formato RLE, que era apenas preto e branco. (BRITO, 2012)

Embora tenha surgido com essa finalidade, os arquivos de GIF trazem algumas limitações de cores, mas são práticos por serem leves. De acordo com Miglioni e Barros (2013), o formato GIF é bastante utilizado em sites da plataforma “tumblr”, que é onde está hospedada a webcomic “Bear”. Embora GIF seja um formato de arquivo leve, que comumente é utilizado para compartilhamento de imagens na internet, há também outro tipo de uso do arquivo:

O formato suporta até oito bits por pixel, permitindo assim uma imagem única para representar uma paleta de até 256 cores distintas. O GIF também suporta animações e permite uma paleta separada de 256 cores para cada quadro (frame). A limitação de cores torna o formato GIF impróprio para reproduzir fotografias a cores e outras imagens com cor contínua, mas é bastante adequado para imagens mais simples, como gráficos ou logotipos com áreas de cor sólida. (MIGLIONI e BARROS, 2013, p. 71)

Segundo Brito (2012), é possível compactar em um só arquivo GIF, mais de um quadro, ou imagem, para que seja feita uma animação.

Um tipo particular de GIF bastante conhecido é o chamado GIF animado. Ele na verdade é composto de várias imagens do formato GIF, compactadas em um só arquivo. Essa variante é utilizada para compactar objetos em jogos eletrônicos, para usar como emoticon em mensagens instantâneas e para enfeitar sites na Internet. (BRITO, 2012)

Essa animação, segundo Miglioni e Barros (2013), é montada por meio de quadros exibidos em sucessão contínua. “A informação global no início do arquivo se aplica por padrão a todos os quadros. Por padrão, uma animação mostra a sequência de quadros apenas uma vez, parando quando o último quadro é exibido” (MIGLIONI e BARROS, 2013, p. 71). As animações são usadas com frequência em “Bear”, com finalidades distintas. Em um caso, é possível notar que há uma luz intermitente. Os quadros seguem alternadamente entre “aceso” e “apagado”, como pode ser visto nas Figuras 62 e 63, a seguir:

Figura 62 – Nesta sequência, a luz está apagada



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/67481565357/%C3%A9-tudo-uma-quest%C3%A3o-de-observa%C3%A7%C3%A3o-ou-n%C3%A3o>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

Figura 63 – Nesta sequência, a luz está acesa



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/67481565357/%C3%A9-tudo-uma-quest%C3%A3o-de-observa%C3%A7%C3%A3o-ou-n%C3%A3o>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

Separamos em uma tabela a incidência de imagens animadas no recorte do Corpus deste estudo, que pode ser vista no Quadro 7 a seguir:

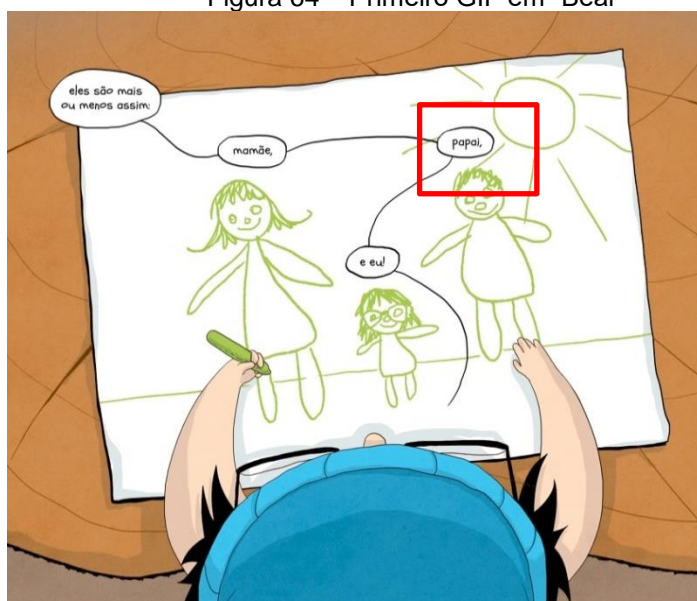
Quadro 7 – Incidências de animações em Prólogo e Capítulo 1

Total de páginas da obra	61 (incluindo capas e página extra)
GIFs animados	37
Quantidade de páginas com GIFs	12
Primeira incidência	4 (conforme pode ser visto nas figuras 64 e 65)
Maior incidência	página 32, com 11 quadros animados
Maior intervalo	entre as páginas 37 e 53

Fonte: Autoria própria

A seguir, nas Figuras 64 e 65, é possível ver as duas imagens que formam a primeira animação encontrada em “Bear”:

Figura 64 – Primeiro GIF em “Bear”



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/53854120128/conhe%C3%A7am-os-pais>>. Acesso em 16 de maio.

Figura 65 – Destaque mostra a linha do raio de sol em movimento



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/53854120128/conhe%C3%A7am-os-pais>>. Acesso em 16 de maio.

Ao final de cada página da narrativa, a autora coloca um comentário, abaixo da página de história em quadrinhos, mas acima da parte de hipertexto, que veremos na sessão seguinte. São comentários de diversos tipos. Na capa do Prólogo, por exemplo, a autora usa o espaço para informar quando serão postadas novas páginas. Nas aspas, segue o que Bianca Pinheiro escreveu no comentário (os começos de frase permanecem com letras minúsculas, conforme o original): “okay, é isso! eis meu novo projeto, que eu andava tagarelando faz algum tempo. trata-se de

uma webcomic chamada Bear, que será atualizada toda terça-feira, começando amanhã! estou empolgadíssima, naturalmente!”. Confira na Figura 66, a seguir:

Figura 66 – Primeiro comentário da autora

okay, é isso aí! eis o meu novo projeto, que eu andava tagarelando faz algum tempo. trata-se de uma webcomic chamada Bear, que será atualizada toda terça-feira, começando amanhã! estou empolgadíssima, naturalmente!

sei que uma atualização por semana parece pouco, mas é o que consigo manter atualmente, com o tempo livre que tenho nos meus dias. então tenham paciência comigo e acompanhem! espero sinceramente que gostem!

bianca.

Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/51491906928/okay-%C3%A9-isso-a%C3%AD-eis-o-meu-novo-projeto-que-eu>>. Acesso em 16 de maio.

Também há comentários que estimulam os leitores a comentar o que pensam da história, se sabem quem é determinado personagem ou mesmo se entenderam de onde foi tirada a ideia para fazer determinada pose de um personagem. Em determinado momento da história, apresentado nas Figuras 67 a 69, a seguir, os protagonistas Dimas e Raven são bem sucedidos na missão de colher uma fruta de uma árvore. A tarefa foi relativamente trabalhosa para ambos e, ao concluir a colheita, a garota ergue as mãos sobre a cabeça e a fruta rodopia em um efeito animado.

Figura 67 – As linhas dentro da fruta se movimentam



Figura 68 – Partindo da esquerda para a direita, os traços dão a sensação de que a fruta rodopia sobre a cabeça da personagem



Figura 69 – Obtendo um item



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/58786465275/pegaram-a-refer%C3%A2ncia-h%C3%A3-hahahaah>>. Acesso em 16 de maio.

Esse quadro é o último da página. A seguir, na Figura 70, o comentário da autora indica que algo a inspirou (sem dizer a fonte) para fazer esta cena. A postagem da autora é sugestiva, provoca os leitores a descobrir de onde veio a ideia. E isso será explicado mais adiante neste trabalho.

Figura 70 – Comentário sobre pose de personagem
pegaram a referência? hã? hã? hahahaah!

Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/58786465275/pegaram-a-refer%C3%A2ncia-h%C3%A3-hahahaah>>. Acesso em 16 de maio.

3.2.3 Sessão de comentários

Em todas as páginas do site, existe um espaço para interação com os leitores. Fica abaixo do conteúdo postado pela autora e acima da caixa roxa de parceiros. Neste espaço, os leitores podem postar a partir da conta do Facebook ou pelo perfil criado no “tumblr”. Nesse espaço, acontecem trocas de mensagens em forma de hipertexto, que, segundo Elias (2015, p. 53), “possibilita a coexistência de diferentes modelos de textos, diferentes modelos de mundo e diferentes ontologias”.

A autora segue a teoria de Bush (1945) de que hipertexto é a “possibilidade de organização de textos e imagens de forma interligada, possibilitando ao usuário uma rede incontável de associações” (ELIAS, 2015, p. 53). O acesso é feito por meio de hiperlinks, já mencionados e definidos anteriormente neste estudo.

Para criar significados dentro do espaço de um hipertexto, Elias (2015) acredita que este modelo textual “imprime um modo de leitura particular quando comparado ao de outros suportes, traço salientado na atenção que os estudiosos dedicam às características desta produção” (ELIAS, 2015, p. 55).

Os comentários postados pelos leitores vêm de provocações feitas pelos textos expostos pela autora da webcomic. Esses comentários têm relação direta ou com a história em quadrinhos, ou com os comentários que a desenhista postou para provocar a interação dos leitores, como mostrado anteriormente na Figura 70, quando a autora escreveu “pegaram a referência?” O que resultou nos comentários que estão na Figura 71, a seguir:

Figura 71 – Resposta à autora



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/58786465275/pegaram-a-refer%C3%A2ncia-h%C3%A3-hahahaah>>. Acesso em 16 de maio.

A captura de tela mostra quatro comentários de leitores. Cobrimos os nomes e as fotos de perfil para não expor os usuários e nos referiremos a eles como “Leitor” 1, 2, 3 e 4, numerados progressivamente de cima para baixo. O “Leitor 1”, após ler o comentário “pegaram a referência”, de Bianca Pinheiro, respondeu “Zelda, claro :) Amando a comic, acabei de achar, parabéns! <3”. A frase possivelmente não seria escrita com essa mensagem se não houvesse o texto anterior de Bianca. Da mesma

forma que a resposta ao comentário dele, do “Leitor 2”, também não ocorreria se não fossem os dois comentários anteriores. O comentário “ahsuahsuahs Li pensando na música que toca quando a gente tira item do baú!” só veio após uma interação inicial. O autor poderia, obviamente, postar outro comentário, mas o resultado final foi um texto verbal escrito que só aconteceu por conta de interações anteriores, o que reforça a ideia de Elias (2015) de que neste modelo de texto, é possível criar incontáveis tipos de associações.

Tanto o “Leitor 1” quanto o “Leitor 2” referiram-se à franquia de jogos “Zelda”, da empresa japonesa Nintendo. O personagem principal da franquia, em determinados momentos dos jogos, ao adquirir um item, coloca-o sobre a cabeça utilizando ambas as mãos. O primeiro game “The Legend of Zelda”, publicado em 1986 para a plataforma “Nintendo Entertainment Sistem” (conhecida também como NES ou “Nintendinho”, no Brasil), já apresentava esta pose. Como pode ser visto na Figura 72:

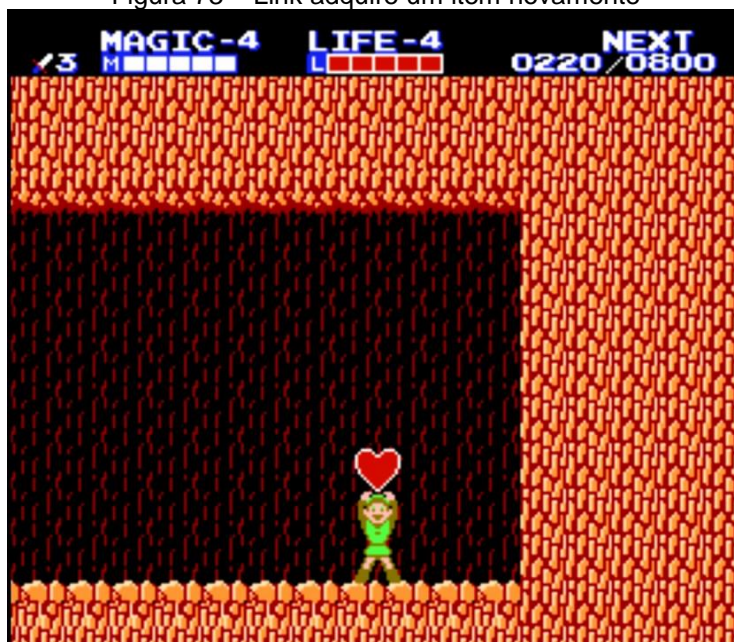
Figura 72 – Link adquire um item



Fonte: < <https://www.ign.com/wikis/the-legend-of-zelda/Walkthrough>>. Acesso em 16 de maio.

Esta pose se tornou icônica na franquia e foi repedida em outros jogos, como em “The Legend of Zelda II: The adventure of Link”, de 1987. A pose pode ser vista a seguir, na Figura 73:

Figura 73 – Link adquire um item novamente



Fonte: < <https://www.youtube.com/watch?v=7B8cCzKhBXo>>. Acesso em 16 de maio.

Em jogos mais recentes, a pose pode ser vista novamente, como em “The Legend of Zelda: Ocarina of Time”, de 1998, conforme mostrado na Figura 74:

Figura 74 – Link adquire um item mais uma vez



Fonte: < <https://imgflip.com/memegenerator/62219198/Link-Gets-Item>>. Acesso em 16 de maio.

O comentário do “Leitor 3”, não se conecta com os textos dos leitores anteriores, nem com a provocação da autora. Ele diz “gente, eu tô muito apaixonado socorro que coisa maravilhosa que eu encontrei do nada no google”. O comentário

não tem relação com o comentário da autora ou com os comentários dos outros leitores.

O quarto comentário de leitor também advém de uma interação com a provocação da autora. O comentário foi: “Referência do Transformice? rsrs” tentando adivinhar qual a referência sobre a qual a autora comentou. “Transformice” é um jogo on-line de plataforma multijogador³⁰. Durante o game, ao obter um objeto, o personagem faz a posição semelhante à de Raven nas Figura 67, 68 e 69. A imagem do protagonista de “Transformice” recebendo o objeto pode ser vista na Figura 75:

Figura 75 – Transformice



Fonte: < <https://www.deviantart.com/keyblade0/art/Transformice-Item-Get-Pose-353768929>>. Acesso em 16 de maio.

No decorrer da história, existem outras citações e referências a Zelda e a autora assume, sem usar o nome da patente, que faz referência à franquia, na página “Personagens”, do site, conforme pode ser visto na Figura 76, a seguir. Portanto, é correto identificar no debate que os dois primeiros comentários de leitores estavam corretos ao assumir que é da franquia de jogos da Nintendo que veio a resposta para a pergunta da autora. A sessão de comentários da webcomic “Bear”, portanto, é um espaço onde é possível encontrar respostas a diversas perguntas que foram colocadas pela autora no decorrer da narrativa.

³⁰ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Transformice>

Figura 76 – Menino Lelda



MENINO LELDA

jovem rapaz que faz cosplay do herói Zink, de Lenda de Lelda. seu nome ainda é um mistério. possui a verdadeira alma de herói, mas como não é o protagonista dessa história, ninguém dá muita atenção para o que ele anda fazendo.

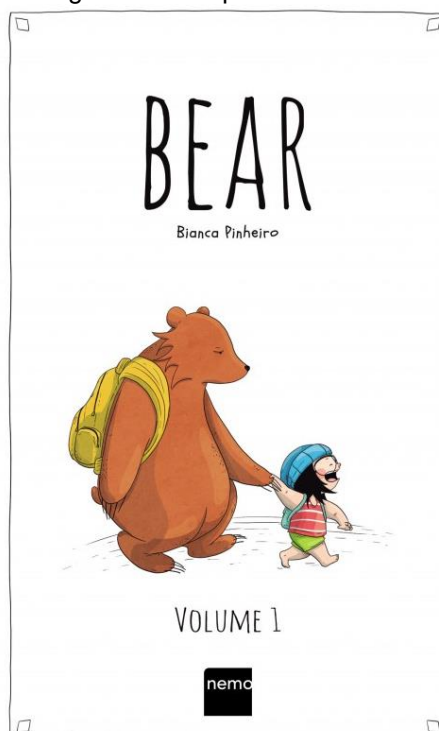
Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/personagens>>. Acesso em 16 de maio de 2019.

3.4 Bear – Volume 1

Como comentado, a história em quadrinhos “Bear” foi publicada no suporte impresso pela primeira vez em 2015, pela editora Nemo, em um livro intitulado “Bear – Volume 1”, que reúne o prólogo e o capítulo 1 da webcomic. O material contém 66 páginas, diferente das 61 da webcomic, de papel de alta gramatura e com acabamento em brochura.

- Capa

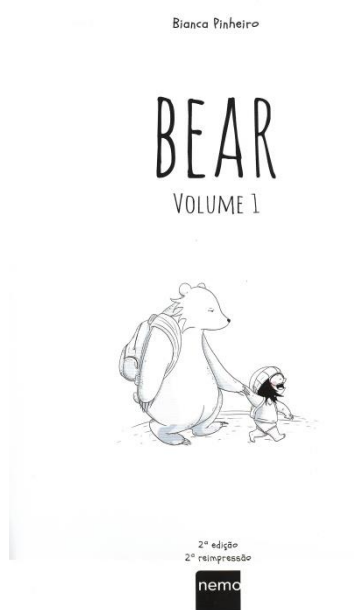
Figura 77 – Capa do Volume 1



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/livros>>. Acesso em 15 de maio de 2019.

- Informações sobre o livro

Figura 78 – Capa interna do Volume 1

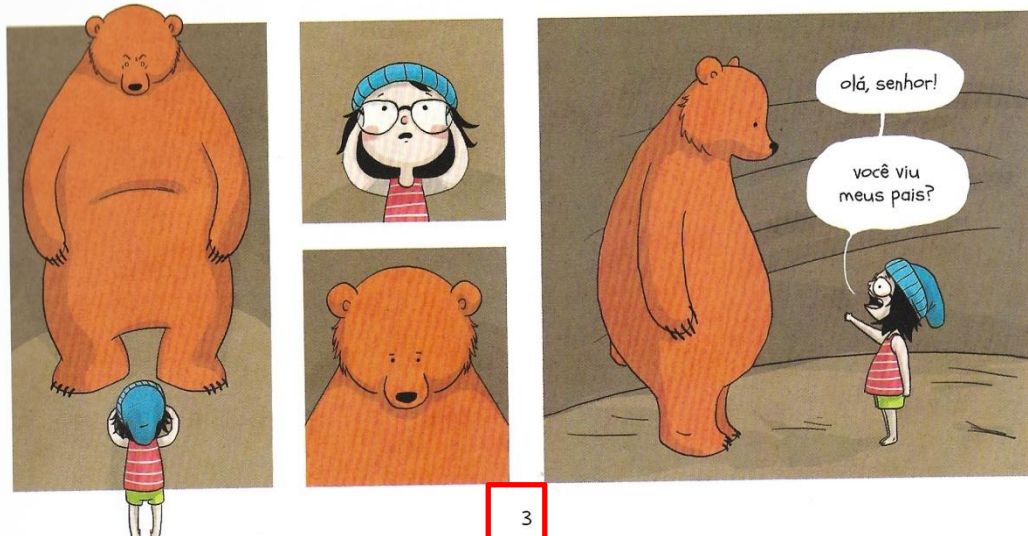


Fonte: PINHEIRO, Bianca. *Bear – Volume 1*. 2. Ed. 2. Reimp. São Paulo, SP: Nemo, 2015, p. 1

- A história em quadrinhos

A história em quadrinhos começa na quinta página do livro, mas recebe uma indicação de página 3, conforme pode ser visto na Figura 79, a seguir. Diferente da webcomic, no papel, com exceção de oito, todas as páginas recebem uma numeração. Em contrapartida, na webcomic, apenas uma página recebe o número.

Figura 79 – Página 3



Fonte: PINHEIRO, Bianca. *Bear – Volume 1*. São Paulo, SP: Nemo, 2015, p. 3

A página da Figura 79 equivale à primeira da webcomic. Em geral, a disposição das imagens fica centralizada, no livro, com margens acima, abaixo, à direita e à esquerda. De acordo com Groensteen (2015), a margem serve para emoldurar a página e é importante para que o leitor forme uma percepção do conteúdo da mesma:

Mesmo que reduzida ao entorno da página, a margem está longe de ser indiferente no plano estético, ou mesmo no plano semântico. Mesmo vazio, o espaço da margem não pode ser totalmente neutro. Em primeiro lugar, este espaço também é definido pela sua área ou, para ser mais preciso, por sua largura. (GROENSTEEN, 2015, p. 43)

Ela também serve para o título, a numeração, assinatura e outros registros. Além disso, o autor destaca que a margem é essencial para o enquadramento e a composição da página. A margem do livro é limitada pelo tamanho da folha de papel em que é impressa. Já na webcomic, não há uma margem nítida que delimite o tamanho da página, pois o branco da margem deixada pela autora se mistura com o branco do fundo do site.

- Conteúdo extra

Após o primeiro capítulo, há três páginas de conteúdo extra que não existem na webcomic. Na primeira página, dois coadjuvantes têm uma conversa descontraída no bar, mas não afeta a continuidade da história. Há também alguns esboços iniciais que Bianca Pinheiro fez para criar Raven e Dimas e um breve resumo sobre a vida da autora.

- Contracapa ou quarta-capa

Na contracapa, há um pequeno resumo sobre a história e a ilustração da capa do capítulo 1 da webcomic. Segue na Figura 80:

Figura 80 – Contracapa



Fonte: PINHEIRO, Bianca. Bear – Volume 1. São Paulo, SP: Nemo, 2015

3.5 Procedimentos de análise

A migração de suporte, do digital para o papel, foi feita pela própria autora. Ela selecionou as imagens, as falas, fez as adaptações que julgou necessárias e precisou transformar as animações em GIF em quadros estáticos. Não houve mudanças de diagramação. Todas as vinhetas que continham GIFs permaneceram em uma mesma vinheta equivalente no papel.

Por considerarmos “Bear” como uma obra que representa a migração de suporte de uma webcomic para o papel, faremos deste trabalho um estudo de caso. Segundo Mirian Goldenberg (2004, p. 34), “Este método supõe que se pode adquirir conhecimento do fenômeno estudado a partir da exploração intensa de um único caso”. Ao estudar o fenômeno em “Bear”, acreditamos que podemos obter o conhecimento teórico e método de análise adequado para compreender esta migração em outras histórias em quadrinhos.

Para chegarmos ao objetivo de entender este tipo de migração, teremos como paradigma metodológico a pesquisa qualitativa. Não teremos como foco apresentar quantas vezes ocorrem mudanças na linguagem da webcomic ao migrar para o papel, apesar de que tentaremos apresentar os casos que sejam mais relevantes. Tentaremos apresentar quais são os elementos que modificam o texto e, com a base teórica, apresentar quais são as mudanças e em que elas impactam no entendimento de leitura e na formação de sentido.

Selecionaremos vinhetas e páginas da webcomic que apresentem GIFs, hiperlinks e hipertextos, que são recursos próprios do digital e que, por isso, se tornam representativos na migração para o papel. Também analisaremos outros fatores, que aparecem ao longo da obra, como as margens brancas, os comentários da autora, a presença de publicidade entre páginas na webcomic, bem como a ausência deste elemento no papel. Todos estes pontos a serem analisados serão selecionados do site da webcomic e comparados com a publicação em formato livro de “Bear – Volume 1”, lançado no Brasil pela editora Nemo em 2015.

Esta relação de diferentes suportes será analisada após selecionarmos as páginas e vinhetas, que serão observadas e interpretadas segundo estudos específicos que analisam os pontos da estética das histórias em quadrinhos. De acordo com Ramos (2009), os quadrinhos gozam de linguagem própria e, portanto, deve ser analisada de forma diferente de outros objetos culturais, como o cinema, a literatura e o teatro.

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens. (RAMOS, 2009, p.17)

De acordo com Cirne (1972), as principais particularidades encontradas na linguagem das histórias em quadrinhos são o balão, a onomatopeia, o ritmo visual e a metalinguagem. Os objetos escolhidos mostrarão que a mudança de suporte modifica as pistas para a formação de sentido do leitor.

A mudança de suporte do digital para o papel altera o contexto e, em alguns casos, a mensagem deve ser adaptada para que siga com um significado semelhante ao original. Maingueneau (2015) defende que a mudança de suporte altera a fala, como visto na obra “Discurso e análise de discurso”. “Não diremos

apenas que o discurso intervém em um contexto, como se o contexto não passasse de uma moldura, de um cenário: fora de contexto, não se pode atribuir um sentido a um enunciado” (MAINGUENEAU, 2015, p.26).

Somente apresentando essas características e, em seguida, as características do livro “Bear – Volume 1” acreditamos ser possível compreender quais as diferenças e as semelhanças entre ambos. Para chegarmos finalmente à análise de nossos objetos, sistematizamos a seguir como se darão as comparações. Não existe um método pronto para verificar as mudanças que ocorrem durante a migração de suporte de uma história em quadrinhos digital para o papel, portanto, selecionamos quatro momentos da história para serem analisados, em todos eles, seguiremos estas etapas:

- 1- Contextualização do momento. Por se tratar de uma obra de 61 páginas de quadrinhos, acreditamos que exista a necessidade de informar o que acontece na cena, para que o leitor da análise possa compreender os sentidos daquele momento da história.
- 2- Leitura dos quadrinhos. Seguindo a ordem de leitura dos quadrinhos ocidentais, da esquerda para a direita, de cima para baixo.
- 3- Leitura individual dos textos verbais escritos dos quadros, quando houver texto escrito.
- 4- Explicação dos elementos necessários para a formação do sentido, com destaque para as sequências de figuras que formam uma animação, ou sobre o surgimento de personagens que são originais de outros textos.

Para a webcomic, ainda serão acrescentados os seguintes passos:

- 5- Leitura da sessão de comentários, quando necessária para a análise.
- 6- Leitura individual dos comentários.

Selecionamos quatro momentos para aplicar o método comparativo. Cada um deles traz uma possibilidade de inúmeras interpretações, pois como já vimos, cada leitor cria para si um sentido, por carregar diferente conhecimento linguístico e diferente conhecimento de mundo. Ler a webcomic e depois a história impressa

pode trazer mudanças na percepção, assim como ocorre caso o leitor conheça primeiro o suporte impresso, então o digital.

Da mesma forma, o conhecimento sobre a linguagem dos quadrinhos é necessária, assim como o entendimento sobre signos plásticos, como as cores. A cada vez que se fizer necessária a explicação do que é relevante para o entendimento do quadro, buscaremos as teorias que ajudam a compreender como o sentido daquela cena foi criada.

Trouxemos como arcabouço teórico as ideias de Távora (2012) sobre a categoria suporte, que nos dá a compreensão de como as configurações técnicas permitem o uso deste ou daquele recurso, como GIFs e interações em sessões de comentários. Para dialogar com essas ideias, buscamos na Linguística Textual como funciona a formação do sentido para as cenas.

CAPÍTULO 4

ANÁLISE COMPARATIVA: WEBCOMIC X IMPRESSA

Neste capítulo, traremos análises comparativas do nosso objeto de estudo. Mostraremos, pelo ponto de vista linguístico, que existem diferenças na formação de sentido quando uma história em quadrinhos migra do suporte digital para o impresso. Para isso, utilizamos as teorias de Xavier (2010), Távora (2012), Koch (2015, 2017), Elias (2015), Barton e Lee (2015) e também estudos sobre a linguagem dos quadrinhos, por Cirne (1972), McCloud (2005), Ramos (2009), Eisner (2010), Cagnin (2014), Groensteen (2015) e Barbieri (2017). Acreditamos que os exemplos separados sejam relevantes, pois cada um deles traz amostras diferentes de como podemos observar que existem diferentes pistas para a formação de sentido nos diferentes suportes.

O primeiro caso que apresentamos é o de uma página em que o urso Dimas está preocupado e prega uma placa de aviso em frente a uma árvore. Esta página não apresenta animações. O segundo caso é o da página em que ocorre o primeiro uso de uma animação em GIF na obra, quando a protagonista faz um desenho, que se movimenta. O terceiro caso também é de um GIF animado, que, ao invés de movimentação, aparece com uma mudança gradativa de cores, quando um desenho do Sol torna-se uma fonte de luz na narrativa. O quarto caso escolhido é o de um momento na história em que os protagonistas encontram um personagem inspirado na série de jogos de videogame “Zelda”. Neste, acreditamos que o hipertexto é importante para evidenciar uma relação intertextual na obra, podendo inclusive mostrar quais são as inspirações da autora para a construção da história. Por fim, no quinto caso trouxemos um exemplo que acreditamos mostrar como os hipertextos são importantes para a construção do sentido, quando em um determinado momento da narrativa, a Dona Capivara e um leitor dão a resposta antes de ela ser evidenciada na história.

4.1 Dimas está assustado e alerta viajantes

O primeiro caso que escolhemos para apresentar a comparação entre os suportes digital e impresso é a página 15 de “BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro”, que foi publicada em “Bear – Volume 1” na página 17.

Neste momento da história, Raven e Dimas já estão viajando juntos. Com fome, eles buscam alimentos na floresta e encontram uma árvore frutífera, decidem colher o fruto. A estratégia de Dimas foi jogar a garota para o alto na esperança de que ela pudesse colher o fruto no ar. A seguir, a garota começa a cair, conforme mostrado na Figura 81:

Figura 81 – Raven cai na barriga de Dimas



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/post/58786465275/pegaram-a-refer%C3%A2ncia-h%C3%A3-h%C3%A3-hahahaah>>. Acesso em 17 de agosto de 2019

Na cena, é possível ver a garota caindo em queda livre e apresentando ao urso que conseguiu pegar o fruto. Antes de comê-lo, Dimas sugere que é apropriado abri-lo e verificá-lo por dentro. Ele mesmo abre a fruta. A história segue conforme a Figura 82, a seguir:

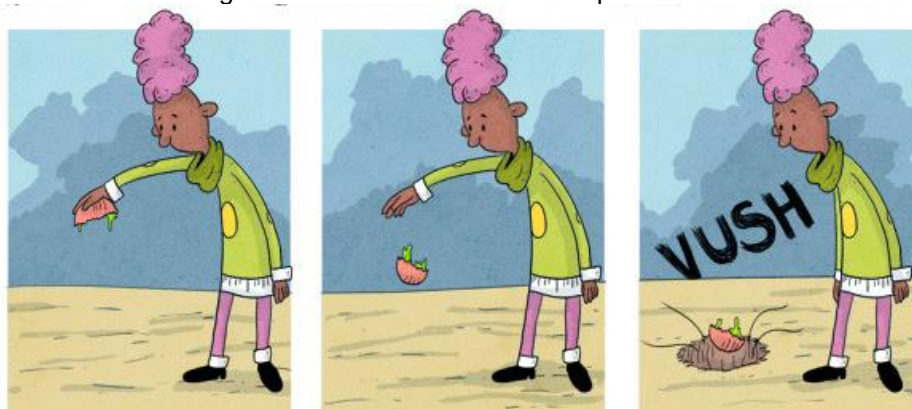
Figura 82 – A fruta parece ser venenosa



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/post/59487989004/gente-que-perigo>>. Acesso em 17 de agosto de 2019.

Ao abrir a fruta, é possível ver que, por dentro, o alimento tem o desenho de uma caveira, o que indica ser venenoso, além de um vapor aparentemente tóxico e uma cor que não parece apetitosa. Mesmo assim, Dimas acha que é um fruto comestível. Antes de ingerir, são informados de que este fruto é venenoso. Conforme pode ser visto na Figura 83, apresentada na sequência, o fruto é tão venenoso que faz um buraco no chão. A imagem é da página 15 da webcomic, anterior à nossa análise, e foi colocada aqui para explicar o contexto da situação:

Figura 83 – A fruta desconhecida pode matar



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/post/60184689060/gente-veneno-demais>>. Acesso em 19 de maio de 2019.

Depois de ver a cena, Dimas fica assustado, pois havia guardado alguns desses frutos na mochila de viagem. A Figura 84, a seguir, é a reprodução da página da webcomic que será objeto de análise desta sessão:

No primeiro quadro da página, existe um diálogo, entre Dimas e Raven, que pode ser lido a seguir, na Figura 85:

Figura 85 – Dimas ficou assustado



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/post/60844088369/consci%C3%Aancia-pesada>>. Acesso em 19 de maio de 2019.

O que indica que há uma conversa entre dois personagens é o balão de fala. De acordo com Cagnin (2014), essa é uma das formas de apresentação do texto verbal nas histórias em quadrinhos. A composição é feita por uma forma não necessariamente definida, mas costuma ser apresentada na forma de um círculo, chamado balão, e do apêndice, que costuma ser apresentada na forma de seta e indica quem é o personagem que está falando. Segundo o pesquisador, há duas formas comuns de apresentar a fala dos personagens por meio de texto verbal: o balão-fala e o balão-pensamento. O primeiro deles é para indicar uma fala oral do personagem, é a mais comum, tem o contorno nítido, contínuo e o apêndice tem a forma de seta que sai da boca do falante. Já o balão-pensamento carrega uma linha de contorno irregular e o apêndice é formado por pequenas bolhas ou nuvens, que sai do alto da cabeça do pensante. De acordo com Cirne (1972, p. 19), o balão de fala (o autor define como “balãozinho”) é uma visualização espacial do som. Ramos (2009) acredita que uma das funções do balão é a de representar as falas e os pensamentos em uma história em quadrinhos. O balão-fala, segundo o autor, são expressivamente mais neutros, com contorno contínuo, reto ou curvilíneo.

No caso da Figura 85, não há um contorno definido, pois a forma é branca e não traz linhas externas, mas, pelas outras características apresentadas, é possível compreender que esses ícones são balões de fala. Não há uma mudança de função, esse foi o estilo que a autora escolheu para fazer o balão. Em “cê não vem?” (Você

não vem?), o apêndice indica que o falante está fora do enquadramento. E em “Uhum... Já chego aí”, temos a resposta de Dimas para o falante oculto.

Outro ponto que se faz necessário destacar é a expressão de Dimas, como pode ser visto na Figura 85. O urso está com várias linhas em torno dos olhos, e algumas acima da cabeça. Segundo Ramos (2009, p. 107), o rosto é um dos principais recursos para dar expressividade à imagem representada nas histórias em quadrinhos. A acentuação das sobrancelhas indica que o urso está preocupado.

No segundo quadro da tela, há um desenho de uma mochila e várias linhas, conforme podemos ver na Figura 86:

Figura 86 – A mochila cai no chão



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/post/60844088369/consci%C3%A2ncia-pesada>>. Acesso em 19 de maio de 2019

A mochila amarela é a do urso (as alças dela aparecem na Figura 85, no corpo de Dimas). O quadro não indica que a mochila está no chão, mas que está em uma ação de ter sido jogada. As linhas que estão acima da mochila são o que Cagnin (2014, p. 99) chama de signos convencionais da ação.

Estes sinais, criados nos quadrinhos longe da representação mimética que por acaso tenham, possuem um cunho indicial. Destinados à leitura, à interpretação e à decodificação dos movimentos, gestos e emoções das personagens, servem para suprir as deficiências das imagens estáticas dos quadrinhos. O significado lhes advém do contexto e do repertório de signos e imagens de cada um, criados pelo engenho e arte do quadrinista. (CAGNIN, 2014, p. 99)

Ao redor da mochila, há outras linhas, que também ajudam a compor o sentido de movimento. Todas essas linhas são o que Ramos (2009, p. 116) define

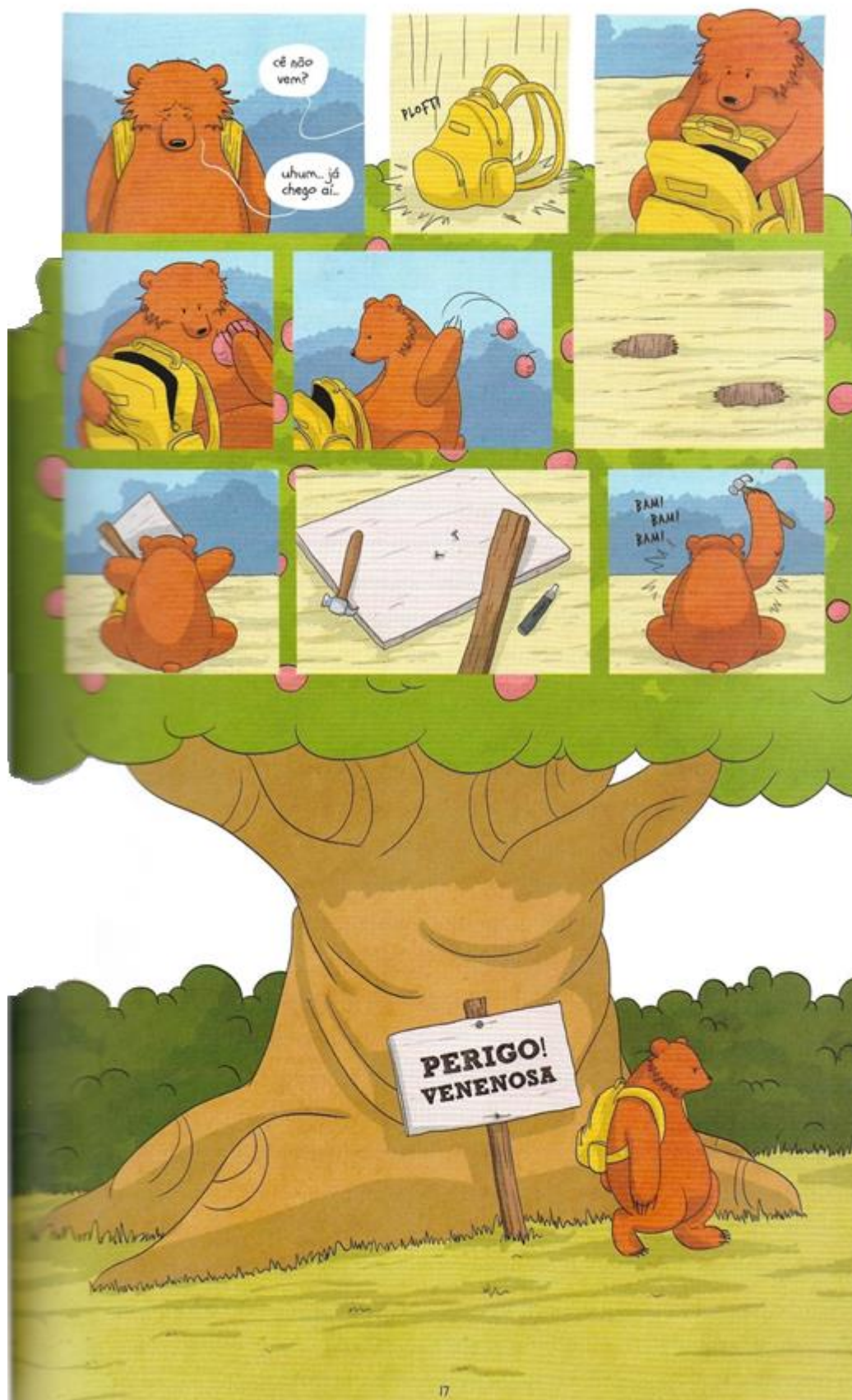
como “linhas cinéticas” e diz que são uma das formas de dar movimentos nas histórias em quadrinhos. Logo, é possível compreender que a mochila está em movimento e que atingiu o chão. Considerando que as linhas aparecem acima do objeto, percebe-se que há uma ação de cima para baixo, ou seja, a mochila está em queda no quadro. Ao redor da mochila, as linhas indicam um impacto no chão, como um deslocamento de ar.

Do lado esquerdo do objeto, há um “Ploft!”. Isso é uma onomatopeia, um recurso usado para representar o som. De acordo com Cirne (1972, p. 23), “o ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual”. É a representação do som por meio de ícones. Ramos (2009) acredita que as onomatopeias podem estar dentro ou fora de balões. “Sua cor, tamanho, formato e até prolongamento adquirem valores expressivos distintos dentro do contexto em que é produzida” (RAMOS, 2009, p. 81). Em suma: na Figura 86, a mochila de Dimas foi jogada ao chão e fez barulho no impacto.

Voltando para a Figura 84 (a página completa), é possível compreender que Dimas ficou assustado com a situação, pois guardou frutos venenosos para comer. Em seguida, joga a mochila no chão. Retira os frutos da mochila e os joga para fora. Esses frutos fazem um buraco na terra. Então o urso pega uma placa, uma estaca, pregos, martelo e canetão. Depois, faz uma placa. E, por fim, prega à frente da árvore, com os dizeres “PERIGO! VENENOSA”, para avisar viajantes que, assim como ele, queiram comer o fruto.

A seguir, a Figura 87 reproduz a página 17 de “Bear – Volume 1”, que é equivalente à 15 da webcomic:

Figura 87 – Dimas fixa a placa de aviso (HQ)



Fonte: PINHEIRO, Bianca. Bear – Volume 1. São Paulo, SP: Nemo, 2015, p. 17

Na versão impressa, não houve alteração. Os mesmos recursos são utilizados, como balões de fala, linhas cinéticas para dar movimento e onomatopeias. A página traz a mesma versão que a vista no suporte digital. Portanto, não há mudança de texto, nem na formação de sentido do leitor. Do mesmo modo em que a webcomic apresenta Dimas assustado e preparando a placa para avisar futuros viajantes, a sequência em suporte impresso transmite o mesmo texto, sem alterações perceptíveis.

Uma mudança a ser considerada é o efeito do que Groensteen (2015) chama de incrustação. De acordo com o autor, costumeiramente nas histórias em quadrinhos, o diálogo entre um requadro e outro passa por um espaço branco. Porém, existem casos em que um requadro acolhe outros. É o caso da página que analisamos nesta sessão, em que a copa da árvore (tanto na webcomic quando no papel) serve como fundo da página e outros quadros a sobrepõem.

Este recurso pode ter diversas funções, mas o autor coloca como a principal exaltar o quadro de fundo e contextualizar o quadro incrustado, ou seja, os que estão sobrepostos. Nesta página, o requadro que engloba todos os outros funciona para indicar o cenário, onde ocorre toda a ação. A página inteira é usada para mostrar a dimensão da árvore, enquanto na copa vários quadros foram inseridos para mostrar a ação de Dimas fazendo a placa de alerta.

A composição da página na webcomic deixa ao redor um fundo branco, pelo próprio desenho do site. Enquanto no impresso, a copa não cabe toda dentro da página. Verticalmente, a árvore toma quase a página por completo, enquanto horizontalmente, a copa é menor que a página.

Na webcomic, o efeito de incrustação funciona, apesar de dar a impressão de que ainda há um fundo sob a página, enquanto no papel a página funciona como um cartão-postal. Há, nesta página, no papel, uma representação de que a árvore é grandiosa, que não coube por conta das dimensões limitadas do suporte em que foi fixado, enquanto na webcomic o corte do desenho não traz o mesmo efeito.

Nesta migração, não houve mudanças de texto. Mas existe uma mudança de percepção sobre a grandiosidade da árvore na webcomic e no impresso. Enquanto na primeira aparenta estar simplesmente cortada, no segundo, a limitação das dimensões do papel deixam evidente que a árvore é muito grande e não coube no enquadramento.

4.2 Primeiro GIF em Bear

A história de “Bear” começa com a menina Raven entrando na caverna do urso falante Dimas. A garota se perdeu dos pais e pede ajuda do animal para encontrá-los. Para mostrar como eles são, faz um desenho com giz de cera em um papel, pois, desta forma, Dimas pode visualizá-los e informar se já os viu. Isso acontece na página 4 da webcomic, conforme a Figura 88, a seguir:

Figura 88 – Cena introduz o uso do primeiro GIF na webcomic



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/post/53854120128/conhe%C3%A7am-os-pais>>.

Acesso em 19 de agosto de 2019

No primeiro quadro, é possível ver os dois personagens sentados de frente um para o outro, separados por uma mesa de madeira, dentro da caverna do urso.

Dimas, por meio de um balão de fala, diz: “Tá, vamos por partes... Como são os seus pais?”.

A resposta de Raven é dada apenas no quadro seguinte. A personagem está com a boca totalmente aberta, com ângulo que se assemelha a um sorriso, e é possível perceber que lhe falta um dente, já que há um espaço preto na boca entre as duas faixas brancas na boca. A expressão da garota é de empolgação e ela diz “Eles são MUITO legais!”. O ponto de exclamação e a palavra “muito” escrita com letras maiúsculas funcionam para reforçar que a personagem está empolgada.

No quadro seguinte, Dimas aparece, com olhos aparentemente semicerrados, que indicam que ele está desanimado. Ele responde: “Er... tá, ok. Mas como é a cara deles? Como eles se parecem?”.

No quarto quadro, Raven aparece com a boca menos aberta. E diz: “Ah, sim! O senhor tem papel aqui?”. A seguir, o quadro mostra um plano com os dois personagens, de frente novamente, separados pela mesma mesa de madeira do primeiro quadro da página. O que indica que eles não saíram de posição durante a conversa. O urso segue com um aspecto cansado e retoma a fala: “Acho que sim... Pra quê?”. A garota está de costas neste quadro e responde “Pra desenhar eles, ué! Acho que trouxe meu giz de cera...”.

No quadro seguinte, é possível ver a mão humana desenhada portando um objeto em formato cilíndrico e verde. Neste momento, é possível compreender que a garota mostrou ao urso o giz de cera. Apesar de não mostrar a personagem encontrando o objeto, é possível entender que houve uma ação entre as vinhetas. O que acontece entre um quadro e outro é um fenômeno chamado por diversos nomes. Cagnin (2014) e Cirne (1972) definem como “elipse”; Eisner (2010) usa o termo “calha”, McCloud (2005) se refere a este espaço como “canaleta” ou “sarjeta”; Groensteen usa “vazio intericônico”; Eco (2015) e Ramos (2009) chamam esse espaço de “hiato”. Este fenômeno é considerado por Ramos (2009) como uma descontinuidade ou ruptura para a condução da narrativa quadrinística. “O que ocorre, na prática, é um processo de inferência de informações, obtidas dentro do contexto” (RAMOS, 2009, p. 145).

Ramos (2009) e Ribeiro (2018) acreditam que os hiatos podem ser categorizados, com base no grau de inferência que ocorre entre um quadro e outro.

É possível determinar que a atividade inferencial ocorre ligada sempre a um ou mais dos eixos estabelecidos previamente: tempo e espaço. Essas

inferências se dão de diferentes maneiras, em diversos graus, e existe, de certa forma, um padrão de repetição. (RIBEIRO, 2018, p. 12)

A inferência é um fenômeno estudado pela Linguística Textual. De acordo com Marcuschi (2008), para compreender um texto, é necessário decodificá-lo ou inferir um sentido.

Na realidade inferências na compreensão de texto são processos cognitivos nos quais os falantes ou ouvintes, partindo da informação textual e considerando o respectivo contexto, constroem uma nova representação semântica. Para tanto, será necessário ter clareza não apenas em relação ao que se deve entender por *informação*, mas também o que se vê do contexto. (MARCUSCHI, 2008, p. 249)

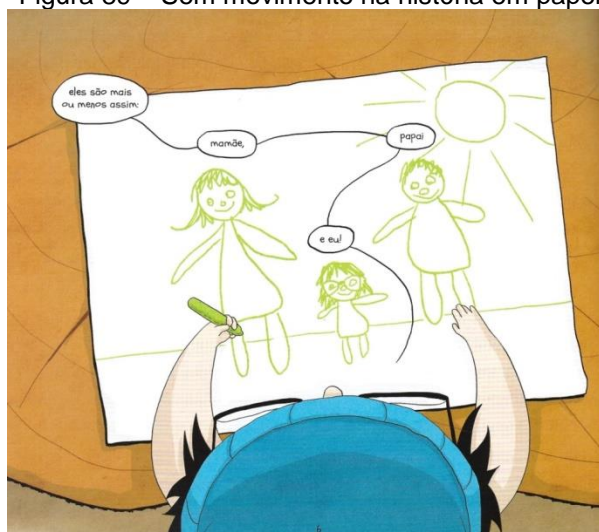
Koch (2016) também acredita que o processo inferencial é fundamental para a formação de sentido de um texto. O leitor passa por um processo estratégico, criando uma ponte entre o dito e o não dito para atribuir sentido ao texto.

Inferências constituem estratégias cognitivas extremamente poderosas, que permitem estabelecer a ponte entre o material linguístico presente na superfície textual e os conhecimentos prévios e/ou compartilhados dos parceiros de comunicação. Isto é, em grande parte através das inferências que se pode (re)construir os sentidos que o texto implica. (KOCH, 2016, p. 28)

Isto posto, podemos afirmar que, do penúltimo quadro da figura 85, quando Raven diz “acho que trouxe meu giz de cera”, ao quadro seguinte, cena em que a mão humana segura um bastonete verde, completada pela fala “Ahá! Achei”, isto significa que, por inferência de um quadro ao outro, Raven, a única humana do local, encontrou e pegou o giz de cera (que agora sabemos ser da cor verde).

Na construção da história até agora, a garota disse que precisava de um papel, achou o giz e disse anteriormente “O senhor tem um papel” e também “Pra desenhar eles, ué!”. Isso implica que a protagonista fará, em algum momento, o desenho de seus pais. A Figura 89, a seguir, é a última vinheta da página:

Figura 89 – Sem movimento na história em papel



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/post/53854120128/conhe%C3%A7am-os-pais>>.

Acesso em 19 de agosto de 2019.

A vinheta mostra um ângulo de visão superior, de cima da cabeça de Raven e da mesa de madeira. É possível perceber que a garota não é uma desenhista habilidosa, pois faz uma ilustração bastante caricata. Há de se lembrar que é uma personagem criança e os desenhos são bastante infantis. Na Figura 89, é possível verificar que a garota está com o giz tocando o papel, e a perna da mãe ainda não foi completamente finalizada. Na webcomic, esta imagem não é estática. Pela primeira vez na narrativa, é apresentada uma animação, feita em dois frames (imagem fixa que compõe um vídeo ou outro produto audiovisual) diferentes. É nesta vinheta, do desenho que a garota faz dos pais, que é possível perceber que o desenho da menina possui movimento.

No caso desta vinheta, por ser uma animação inserida dentro de uma história em quadrinhos que, até o momento, era totalmente estática, há uma mudança no texto. Dentro desta vinheta, o tempo transcorre e a animação ocorre durante a leitura da imagem pelo leitor. Por mais rápido que este passe pela imagem, é perceptível que nela há uma animação. Para compreender em que isso implica, precisamos analisar como funciona a passagem de tempo nas histórias em quadrinhos. De acordo com Cagnin (2014), as passagens de tempo são feitas por meio de uma sequência de imagens:

O tempo enquanto sequência de um antes e um depois não pode ser obtido com uma só imagem. (...) A representação de seres dotados de vidas, de movimento, sempre fixa um momento realizado da ação. Tal imagem,

embora única, pode sugerir os tempos passados e futuro da ação.
(CAGNIN, 2014, p. 72)

O autor acredita, portanto, que o tempo nas histórias em quadrinhos é obtido por meio de uma sequência de imagens. Como a linguagem dos quadrinhos foi historicamente formada por imagens estáticas, neste momento, há uma mudança. O tempo, quando existe uma animação, se passa de forma diferente de outras vinhetas da narrativa.

Em geral, as vinhetas encapsulam uma imagem. No caso da Figura 89, uma vinheta somente carrega duas imagens diferentes, que se alternam e formam uma animação em loop. Mesmo isolada dos outros quadros, ela possui uma passagem de tempo. O tempo, neste quadro, passa diferente dos quadris estáticos. Uma vinheta animada por si só passa ao leitor a sensação de uma sequência temporal, já que, dentro dela mesma, há duas imagens em alternância. Isso não depende, inclusive, somente da leitura. A figura não está congelada, ela está em movimento independentemente de hiatos, de inferências do leitor.

O que acontece neste caso é que o suporte permite um recurso tecnológico diferente do papel. Em “Bear”, esse tipo de animação é apresentado em um formato de arquivo diferente das vinhetas estáticas, chamado GIF. Segundo Miglioni e Barros (2013), “Um arquivo GIF animado é então uma composição de quadros que são exibidos em sucessão contínua” (MIGLIONI e BARROS, 2013, p. 71).

Em suma: na webcomic, é possível que haja uma passagem de tempo dentro de uma vinheta. Mesmo assim, para que isso ocorresse neste caso, foram colocadas duas imagens em alternância. Enquanto na versão impressa de “Bear”, esta vinheta não traz uma passagem de tempo se isolada dos outros quadros. O tempo, neste caso, depende dos quadros anteriores e seguintes, ou é apenas um momento congelado.

Há uma mudança na forma como se percebe o tempo quando há uma animação dentro da história. O tempo nos quadrinhos é feito pelo leitor. Mas com uma animação, não é mais tanto do leitor, já que passa pela taxa de quadros (velocidade) que o autor quer imprimir na animação.

Esta vinheta está na página 6 do livro “Bear - Volume 1” e que corresponde à Figura 89, mostrada há pouco. O cenário da história é o mesmo: a protagonista Raven está perdida, em busca dos pais, ela faz um desenho em giz e papel para que Dimas veja se os reconhece e indique onde essas pessoas estão. Os diálogos

são os mesmos, os desenhos também. Porém, ao chegar à vinheta que estamos analisando, é possível perceber duas diferenças:

1. não há animação;
2. há um número indicador de página na cabeça de Raven.

A falta de animação é, sem dúvidas, o que mais altera a leitura nesta passagem da narrativa. Ao ler esta vinheta, a pessoa se depara com a seguinte composição: uma mesa de tronco de árvore ao fundo, servindo de base para o papel, que está no centro da imagem, com três figuras verdes desenhadas pela protagonista Raven, que está abaixo na composição e narra quem é cada figura. Da esquerda para a direita, estão desenhados a mãe da personagem, ela mesma e o pai, mais à direita. A mão esquerda da protagonista segura o giz de cera, da mesma cor que os desenhos, o que sugere que ela mesma fez a arte. A mão da garota está em cima da perna do desenho da mãe dela, que está, ainda, sendo finalizado durante a leitura do quadro.

Ou seja: Raven está desenhando as figuras e, neste momento, está concluindo a representação visual da mãe.

Neste momento, não há pista alguma de que há um movimento no desenho feito pela protagonista. À primeira vista, é apenas um desenho rudimentar feito por uma criança. Não existe a possibilidade de inserir uma animação no papel como há na webcomic. Há artifícios conhecidos na linguagem dos quadrinhos para representar um movimento. Cagnin (2014) fala sobre a sequência de imagens. Existe outro que poderia substituir a animação em GIF do desenho, que são os signos de movimento. De acordo com Barbieri, são “linhas que expressam o deslocamento das figuras” (BARBIERI, 2017, p. 201). Mas esse tipo de recurso não foi utilizado pela autora, o que sugere que, aparentemente, a ideia era mudar o mínimo possível da arte durante a migração de suporte.

Segundo Barbieri (2017), o tempo representado e o tempo contado em uma história em quadrinhos são diferentes. Uma imagem estática representa um instante, mas conta uma duração maior. No caso, a vinheta de Raven desenhando os pais não conta apenas que ela está parada e com um giz sobre um desenho, mas que ela está desenhando, é um ato ainda não acabado.

Normalmente, uma imagem imóvel representa somente um instante, mesmo quando conta uma longa duração. É típica a imagem em movimento, como a do cinema, de animação ou não, que representa também – além de contar – uma duração. (...) Uma imagem imóvel que deteve o tempo e não pode representar uma duração, somente pode contá-la. (BARBIERI, 2017, p. 200)

No papel, a vinheta estática traz uma percepção de instante fotográfico. É um registro do momento em que a garota está no final do desenho, finalizando a perna da mãe. Como um clique de máquina fotográfica. “O tempo representado, por exemplo, por um instantâneo fotográfico é sempre um instante, mas esse instante pode contar algo mais longo” (BARBIERI, 2017, p. 198).

Isso é diferente do que acontece na webcomic, em que, apesar de não haver linhas cinéticas ou qualquer outro tipo de signo de movimento, a animação em GIF mostra que o desenho da protagonista está em movimento. Afinal, há uma animação, e, mesmo que a menina esteja estática, sua arte já possui vida. Não excluimos o fato de que seja possível, até este momento, de que haja mais de uma interpretação para esta cena, mas é um fato que o quadro é formado pois duas imagens que se alternam. Na webcomic, algo se move no papel que a garota desenhou, há uma temporalidade na figura que indica que algo está acontecendo naquele momento, seja uma fração de segundo ou mais, coisa que não ocorre no suporte impresso. É o tempo representado, de acordo com Barbieri.

Na webcomic, a animação traz o foco do interlocutor para o fato de a garota ter o poder de dar vida aos desenhos, e é isso que chama a atenção na vinheta, o movimento da imagem. No papel, este desenho é o momento em que a garota desenha os pais. A sequência da história reforça a mudança de leitura a ser obtida pelo interlocutor. Veja a Figura 90, a sequência direta do quadro anterior:

Figura 90 – Sequência da figura anterior



Fonte: PINHEIRO, Bianca. Bear – Volume 1. São Paulo, SP: Nemo, 2015, p. 7

No início da página 7, mostrado na Figura 90, acontece a sequência direta da vinheta de Raven desenhando os pais. Nela, o urso Dimas segura o papel e o analisa. Com isso, é possível entender que a garota já finalizou a arte dela. O animal falante está com cinco linhas acima da cabeça. Esses traços todos são linhas de expressão. “As limitações da imagem imóvel estimulam a imaginação dos quadrinistas na procura de novos sinais que sugiram os movimentos de objetos e personagens e, desses, as reações e sentimentos” (CAGNIN, 2014, p. 100). Na primeira vinheta, é possível entender que Dimas teve uma reação de espanto ao olhar para o papel. O que causou esse espanto?

Na webcomic, entende-se que ele se espantou ao olhar para um desenho em movimento feito por Raven. Pode-se considerar que isso também é sugerido pelo título da página: “pequenos poderes”. Isso é reforçado na sequência, que apresenta novamente o desenho da garota. Na webcomic, novamente, apresentado por um GIF animado. As imagens que compõem a animação seguem nas Figuras 91 e 92, reproduzidas a seguir:

Figura 91 – Desenho apresentado segue em movimento



Figura 92 – O outro frame que compõe a animação



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/post/54449570742/pequenos-poderes-3>>. Acesso em: 25de maio de 2019.

Em contrapartida, no livro, as imagens são estáticas. Ao olhar para o desenho e se espantar, o personagem fictício não deixa explícito ao leitor que haja algo fora do comum acontecendo na história. No segundo quadro da página, o leitor vê a imagem pronta feita por Raven, mas, novamente, não há um motivo evidente que dê razão ao espanto do urso. Será que o personagem se assustou por conta da aparente falta de habilidade de desenho da garota? A resposta também não vem na terceira vinheta. Quando o urso diz “Que isso?!” (redução para “o que é isso?”), ele também não demonstra o motivo do espanto. Dimas já havia visto algum desenho antes? Ele achou o desenho dos pais muito fora da realidade? Essas são hipóteses que o leitor vai levantando durante a leitura deste trecho. A resposta do susto de Dimas surge somente no quarto quadro da página. Ao falar “Filhote, seu desenho está se mexendo”, Dimas explica o que há de incomum no desenho visto por ele.

E, mesmo com o urso informando que o desenho se movimenta, não há nada que evidencie ao leitor que isso acontece. A este cabe confiar na fala de Dimas. Na webcomic, mesmo que o leitor ignore a animação, acreditando que fosse

apenas uma animação que a autora colocou sem motivo aparente, neste momento, há uma informação nova que complementa o que pode ser visto na tela.

Para analisar o que muda para o leitor, recorreremos uma vez mais às teorias da Linguística Textual. Segundo Koch (2017), desde o final da década de 1980, este campo procura estudar a orientação do leitor na construção de sentido.

O processamento textual, quer em termos de produção, quer de recepção, é um processamento estratégico: os interactantes põem em ação um conjunto de estratégias de construção de sentido, entre as quais se contam as estratégias textuais-interativas, que têm como objetivos, entre outros, facilitar a compreensão, introduzir esclarecimentos/exemplificações, aumentar a força retórica do texto, dar relevo a certas partes dos enunciados, como também modalizar aquilo que é dito ou, por vezes, refletir sobre a própria enunciação. (KOCH, 2017, p. 103)

Ou seja, o sentido de um texto é adquirido por meio de um processo. Há, de um lado, o que o autor enunciou. Pelo outro, há o interlocutor, que está no papel de compreender este texto, que retorna o elemento concreto de intermediação entre ambos. Ele precisa realizar uma série de ações cognitivas para decifrar aquilo que foi dito. Uma dessas ações é desvendar as pistas que o texto deixou para o leitor. No caso de “Bear”, trata-se de um texto multimodal, com desenhos, animações e elemento escrito.

Especificamente nesta sequência, podemos perceber que existem diferenças de pistas. Em um suporte, temos animações, em outra, não. A animação na Figura 89 aponta imediatamente que o desenho feito por Raven está em movimento. No livro, foram necessárias mais quatro vinhetas para o interlocutor compreender o sentido deste texto. Na webcomic, a imagem animada foi suficiente, enquanto no papel, foi a fala do urso a responsável por passar a informação ao interlocutor. Na webcomic, a animação explicita o sentido. No papel, o contexto verbal escrito, via inferência de que a imagem estática representa movimento.

Eisner (2010) diz que é possível criar histórias em quadrinhos sem o uso de palavras. Ele acredita que o desenho é tão importante que pode, por si só, dar sentido à narrativa. Groensteen (2015) concorda que as imagens são portadoras de sentido e não precisam, necessariamente, das palavras para informar ao leitor o que ele precisa saber.

Dado que a aptidão da língua a criar significação é uma evidência que todos admitem, parece-me necessário estabelecer com clareza que a imagem sozinha é portadora de sentido, e mais especificamente identificar os

procedimentos semânticos próprios à sequência de imagens.
(GROENSTEEN, 2015, p. 135)

De acordo com Cagnin (2014), a imagem de uma história em quadrinhos deve ser responsável por narrar a cena, não o conteúdo verbal, chamado por ele de “texto”. “O texto não é essencial à história assim como o romance escrito não exige forçosamente seja ilustrado com imagens. Os gestos das figuras, as expressões do rosto revelam a ação, substituindo, com vantagem, balões e legendas” (CAGNIN, 2014, p. 35).

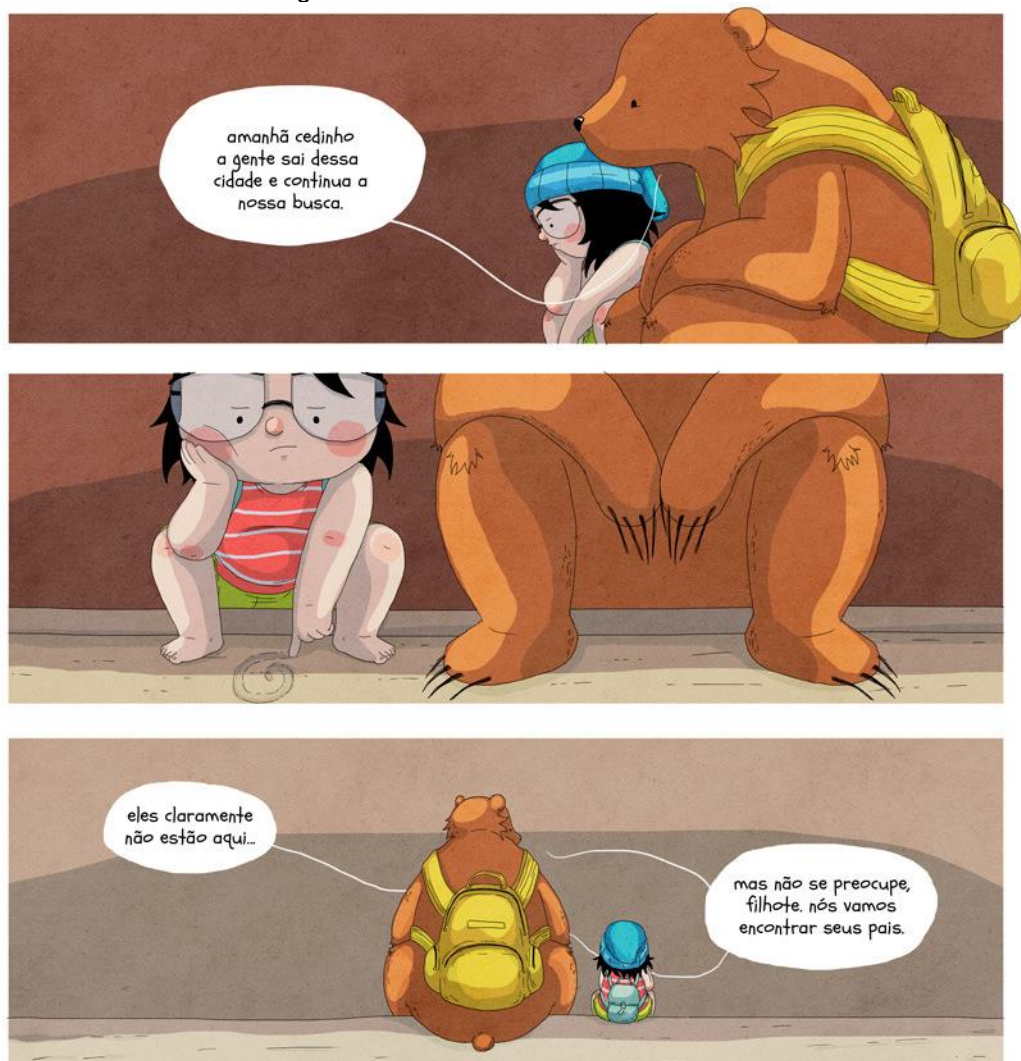
Portanto, o processo de migração do primeiro GIF animado em “Bear” para o papel resultou em algumas mudanças. Enquanto na webcomic foi necessária uma vinheta animada para o leitor compreender que o desenho de Raven dança, no papel foram necessárias cinco vinhetas e o uso de um balão de fala, além de ter que acreditar no urso, por meio de inferências de que há, de fato, um movimento no desenho feito, para que o sentido do trecho fosse apreendido pelo leitor.

4.3 Sol piscante

Existem outros momentos em que o recurso de GIF animado é usado na webcomic “Bear”. Selecionamos um que não exige o uso de balão de fala para que seja explicado o sentido. Faremos uma comparação que exige a interpretação apenas das imagens. Neste momento, já está estabelecido na história que a garota Raven tem poderes de dar movimento a tudo que desenha.

Nesse trecho da narrativa, Raven e Dimas seguem na busca pelos pais da garota. Ambos estão conversando sentados e a menina, chateda, faz um desenho no chão usando o dedo indicador da mão esquerda, conforme mostra o segundo quadro da Figura 93, a seguir, capturada da página 33 da webcomic:

Figura 93 – Como Raven desenhou o Sol



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/75588263435/para-adilson-o-pardal-in-memoriam>>.
Acesso em 17 de maio de 2019.

Então, a história segue na Figura 94, que será o objeto da análise desta seção:

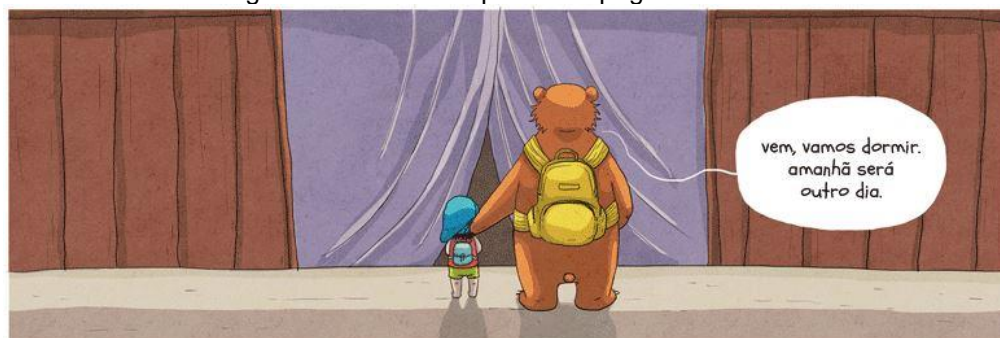
Figura 94 – A composição da página



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/75588530097/grandes-poderes>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

A figura está em formato GIF e é composta por cinco quadros na posição horizontal. Os dois primeiros e os dois últimos são imagens estáticas e o terceiro (o central), um GIF animado. Apenas no primeiro quadro, reproduzido a seguir na Figura 95, há o uso de balão de fala.

Figura 95 – Primeiro quadro da página 34 da webcomic



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/75588530097/grandes-poderes> >. Acesso em 17 de maio de 2019.

Dimas diz: “Vem, vamos dormir. Amanhã será outro dia”. A partir do quadro seguinte, é apresentada uma sequência de quatro vinhetas do desenho do sol que a protagonista fez e que foi mostrado na Figura 94. O recorte da análise para essa sessão de nosso estudo será o seguinte, na Figura 96:

Figura 96 – Sol piscando ou acendendo?



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/75588530097/grandes-poderes> > Acesso em 17 de maio de 2019

Diferente do primeiro GIF da obra, neste a animação não é composta apenas por dois frames. O sol da vinheta central inicia cinza, passa a trazer tonalidades de amarelo, fica totalmente amarelo, volta a ficar cinza e, por fim, totalmente cinza. O processo é um loop (conjunto de imagens que um programa de computador apresenta e repete indefinidamente) e o sol vai do cinza para o amarelo enquanto a imagem estiver nesta página da webcomic. Por meio de capturas da tela, foi possível salvar as imagens que compõem a animação (ou pelo menos algumas delas). Elas seguem, nas Figuras 97 a 100:

Figura 97 – Sol completamente apagado



Figura 98 – Sol começa a acender



Figura 99 – Sol quase iluminado

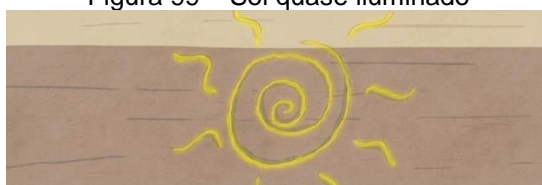


Figura 100 – Sol totalmente iluminado



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/post/75588530097/grandes-poderes>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

Quando a animação apresenta o frame que está no ápice do amarelo, a imagem gradativamente vai da Figura 100 para a 97, então novamente da 97 para a 100 e assim sucessivamente.

As Figuras 97, 98, 99 e 100 têm como única diferença a cor, já que não há parte verbal e os desenhos permanecem inalterados. É um caso diferente do visto na sessão 4.2 (Primeiro Gif em “Bear”), quando a animação era composta por duas figuras de traços diferentes, mas que mantinham as cores. Barbieri (2017) acredita que as cores carregam consigo um conteúdo simbólico e que “Existe uma linguagem das cores, de que todos temos uma ideia, ao menos aproximada” (BARBIERI, 2017, p. 53). O autor não aprofunda o estudo das cores para explicar como funciona a iluminação de uma cena nas histórias em quadrinhos. O foco dele é mostrar que elas podem transmitir emoções, tratando a iluminação como algo que o leitor compreende de forma intuitiva. Outro estudioso que se propôs a explicar a função das cores na composição das histórias em quadrinhos foi McCloud (2005). A

abordagem dele é a de como as cores foram inseridas nos jornais dos Estados Unidos e como as impressões coloridas mudaram a indústria gráfica no mundo. Ele também foca na expressão e nos sentimentos que as cores podem transmitir aos leitores. A iluminação não é o foco de sua análise.

Já Ramos (2009) define que as cores são um símbolo plástico que pode transmitir informações aos leitores. O autor exemplifica como a cor pode sugerir movimento, caracterizar algum personagem ou compor os aspectos relacionados ao sentido, mas acredita que exista a necessidade de um estudo mais aprofundado sobre o tema.

A cor faz parte dos quadrinhos, embora ainda seja um estudo pouco utilizado nesta linguagem. São signos plásticos que contêm informação ora mais relevantes para a compreensão do texto narrativo, ora menos. Mas sempre com conteúdo informacional e inserida no espaço do quadrinho, onde se passa a cena narrativa. (RAMOS, 2009, p. 87)

Concordamos com o autor que existe a necessidade de um estudo mais aprofundado das cores. O que constrói o sentido para o leitor de que o sol da Figura 94 está apagado e o da Figura 97 está aceso é a cor. A mudança gradativa do cinza para o amarelo pode transmitir a sensação de iluminação. O desenho que Raven fez passou a ser uma fonte luminosa.

Silveira (2015, p. 42) faz um estudo da cor por meio da Física e entende que existem três formas de estudar o fenômeno: óptica geométrica, óptica física e óptica quântica. Segundo a autora, a cor pode ser enxergada pelos órgãos visuais por meio de dois diferentes tipos de fontes: cor-pigmento e cor-luz. “A cor-pigmento é a substância material constituinte do objeto e é denominada de acordo com sua natureza química. Ela pode absorver, refratar ou refletir os raios luminosos componentes da luz incidente” (SILVEIRA, 2015, p. 45). Ou seja, a cor-pigmento é a cor refletida. Uma história em quadrinhos impressa apresenta cores refletidas, por exemplo. Nas webcomics, a luz que enxergamos são projetadas pela tela, não refletidas de uma superfície sólida.

A cor-luz é o intervalo visível do espectro eletromagnético e tem como resultado da mistura das três cores primárias a luz branca. O estímulo da cor-luz é obtido de duas formas: pode ser emitido por uma fonte de luz monocromática, ou obtido por dispersão dos raios luminosos de luz não monocromática. (SILVEIRA, 2015, p. 48)

A autora defende a tese de que a cor é uma “sensação percebida em certas organizações nervosas a partir do estímulo da luz, isto é, a cor seria resultado da ação da luz sobre os olhos, primeiramente” (SILVEIRA, 2015, p. 15). A luz, ao passar pela retina e chegar ao cérebro, atinge cada pessoa de uma forma diferente. Portanto, cada leitor pode ter um entendimento diferente daquilo que está apresentado.

De acordo com Peter (2017), tanto a cor-pigmento quanto a cor-luz, ou seja, tanto no suporte digital quanto no suporte físico, as cores têm a mesma capacidade de transmitir a sensação de volume, luz e sombra aos desenhos. A autora defende que cada objeto pode apresentar cores diferentes dependendo da intenção do autor de transmitir a ideia de iluminações diferentes.

Somados a isso, também existem mais de um tipo de iluminação e de luz. Dependendo do clima, hora do dia, ambiente em que estamos, a luz terá sua própria cor alterada e isso contaminará o objeto e as ondas de luz que serão refletidas. O problema que encontramos aqui não está na luz, mas sim em nosso cérebro. (PETER, 2017, p. 129)

Com isso em mente, podemos compreender que a mudança de cor, do cinza para o amarelo (nas figuras 97 a 100), não foi feita simplesmente por estética, mas houve uma estratégia na produção para ativar a formação do sentido do leitor. Apesar de não ser possível afirmar de forma categórica que o desenho cinza é um sol apagado e que o desenho amarelo é um sol aceso, é possível, pelas pistas deixadas, compreender por inferência que foi isso que a autora quis que o leitor entendesse. Ou seja, neste momento da narrativa, o cinza indica a falta de luz e o amarelo, a luz acesa.

Ao ler os cinco quadros da webcomic, percebe-se que o segundo apresenta um desenho cinza, o terceiro, a animação que alterna entre cinza e amarelo, o quarto, com o desenho de Raven completamente amarelo e a última vinheta traz um desenho que não só está predominantemente amarelo, mas também com o entorno mais claro e que pode levar ao leitor a impressão de que o desenho de Raven está com luz própria, conforme podemos ver na figura 101:

Figura 101 – O desenho está com mais amarelo e mais claro que a figura anterior



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/75588530097/grandes-poderes> >. Acesso em 17 de maio de 2019.

Barbieri (2017) afirma que as cores são classificadas quanto a três categorias, que são a tonalidade, a saturação e a luminosidade. O que chama de tonalidade é o que se conhece como a cor, como azul, vermelho, amarelo, marrom, rosa. Saturação é a proporção da tonalidade com o cinza, que, segundo o autor, serve para dar a sensação de distância dos objetos. A luminosidade seria a percepção de claro e escuro. Em contrapartida, Peter (2017) acredita que a cor é dividida em quatro categorias, que são a matiz, saturação, luminosidade e valor.

Matiz é o que Barbieri chama de tonalidade. Essa é a cor em seu “estado bruto”, seja azul, roxo, amarelo, vermelho ou outras, sejam primárias ou secundárias. “Saturação é a palavra que usamos para caracterizar a vivacidade, vibração da cor. Quanto mais viva/forte é a cor, mais saturada ela é. Quanto mais acinzentada e discreta, menos saturada a cor é” (PETER, 2017, p. 89). Luminosidade é o quão clara ou escura é uma cor. De acordo com a autora, para clarear uma cor, é preciso adicionar branco. A autora explica o conceito de valor com exemplos. Para ela, valor é mais facilmente mensurável em softwares e representa a porcentagem que a cor possui na figura. Tomemos como exemplo a Figura 102, a seguir:

Figura 102 – Nariz e bochechas estão com valores diferentes do restante da pele



Fonte: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/75588530097/grandes-poderes> > Acesso em 17 de maio de 2019

Na imagem, a pele de Raven aparece com um valor, que depende da porcentagem de Ciano, Magenta, Amarelo e Preto, caso o leitor leia no impresso, ou Vermelho, Verde e Azul, se lida no computador. As bochechas aparecem mais avermelhadas que o restante da pele, o que implica que a porcentagem (ou valor) de Magenta sobre os outros matizes é maior. Da mesma forma que o nariz foi colorizado com outros valores para atingir a cor final. Caso os valores fossem sempre os mesmos, a composição do rosto da protagonista seria monocromática, o que poderia tornar a imagem menos interessante. A título de exemplificação, fizemos uma edição na imagem, que segue na Figura 103, usando os mesmos valores da pele da personagem para colorizar as bochechas e o nariz:

Figura 103 – Montagem feita para ilustrar o que é valor



Fonte: Montagem feita a partir da imagem disponível em: < <https://bear-pt.tumblr.com/post/75588530097/grandes-poderes> > Acesso em 17 de maio de 2019

Com as ideias de Peter, é possível compreender que o desenho de Raven na Figura 96 está mais saturado, pois carrega um amarelo mais vibrante e, ao mesmo tempo, mais luminoso, pois, ao redor do sol, as cores estão mais claras, ou seja, com mais branco. Pela análise feita, podemos perceber que o cinza representa o sol apagado e o amarelo, aceso. Quanto mais amarelo, mais próximo ao estágio de iluminação plena. E, por fim, na última vinheta, no ápice da luz, ele brilha com mais força e não fica apenas aceso, mas ilumina o cenário ao redor.

Portanto, voltamos à animação do terceiro quadro da Figura 94. Pudemos compreender que o sol está modificando a cor e que isso pode significar que está acendendo e apagando ininterruptamente nesta vinheta. De acordo com Nadal (2014), o tempo da ação de uma imagem GIF é diferente de um instante fotográfico:

(...) a fotografia cristaliza um presente que se exclui do sentido de duração. Enquanto isso, a representação do GIF é da ordem do presente imperfeito (o que está sendo). Tal diferença leva a uma semelhança, a ausência de futuro criada pela retenção do presente. (NADAL, 2014, p. 77)

A duração da cena nos quadrinhos é a da ação ocorrida na vinheta. “É preciso recordar que muito comumente as imagens dos quadrinhos não são em absoluto instantâneas, e que se representa não um instante, mas a duração completa da ação. (...) Um movimento ou toda uma cena podem caber em uma única imagem” (BARBIERI, 2017, p. 127). Ou seja, a ação completa da terceira

vinheta da Figura 94 é o desenho feito pela protagonista em um ato contínuo de piscar.

A animação do segundo quadro representa algo contínuo. O leitor lê o momento, ou seja, o desenho de Raven está piscando repetidamente no momento da leitura. E, ao contrário da fotografia, os quadrinhos possuem diferentes tempos, não apenas o instante mostrado. Ao chegar à quarta vinheta, conclui-se que o desenho do sol está aceso. Infere-se que ele parou de piscar e ficou completamente iluminado, sem voltar ao estado anterior. Conforme Cagnin, os quadros sucedem.

As histórias em quadrinhos não são a simples narração de um fato enquanto mimese. A representação imitativa é tornar presente de novo um acontecimento, pelas ilustrações. O tempo é reproduzido pela sucessão dos quadros à medida que vai se lendo. (CAGNIN, 2014, p. 74)

Não há, nesta sequência, qualquer mostra de que, após aceso, na terceira vinheta, o sol volte a apagar. Ou seja, na webcomic, esta vinheta animada traz um “verbo de ação”, como termo sugerido por Cagnin, que sugerimos marcar como “piscar”. O quarto e o quinto quadros são estáticos, não há animação. Neste momento, podemos retomar a fala do urso, no início da página: “Vem, vamos dormir. Amanhã será outro dia”. O que vem em seguida são as imagens de um sol apagado, que depois fica aceso, remetendo justamente ao amanhecer após a noite. Depois do quinto quadro, com o sol completamente aceso, é possível compreender também que o dia clareou para os personagens, ou seja, retoma a fala de Dimas de um “outro dia”.

No suporte impresso, a construção das cenas é a mesma. A página 36 do livro traz o mesmo layout, os mesmos desenhos, o mesmo balão de fala para o urso Dimas da página equivalente na webcomic (página 34). Na Figura 104, a seguir, a mesma cena é mostrada, também com o mesmo balão de fala de Dimas, com o mesmo conteúdo verbal “Vem, vamos dormir. Amanhã será outro dia”, com o mesmo contexto narrativo:

Figura 104 – Página 36 de “Volume 1”



Fonte: PINHEIRO, Bianca. Bear – Volume 1. São Paulo, SP: Nemo, 2015, p. 36

Houve uma migração de um suporte para o outro e esta versão foi retirada de um suporte estático, que não permite uma animação em GIF por falta de recursos tecnológicos. A segunda vinheta mostra o desenho feito pela protagonista Raven apagado no chão, conforme o que pudemos compreender que o cinza representa um desenho apagado, mas metaforicamente, também pode representar o momento do dia em que não há luz, ou seja, a noite. Na terceira vinheta, ao invés da animação, o mesmo desenho está com a cor amarela, ainda pouco intensa, menos forte que na quarta vinheta e ainda possui uma mescla de cinza. A autora usou uma cor com mais saturação que na segunda vinheta, mas com menos saturação que na

quarta, o que pode representar que o desenho de Raven está em processo de iluminação. Já no quarto e no quinto quadros, o sol está completamente amarelado, sendo que, no último, apresenta ser uma fonte de luz bastante forte. Novamente, é possível entender isso como a passagem do tempo, o amanhecer.

No papel, a terceira vinheta da página não traz pistas para que o interlocutor forme o sentido de que o desenho ficou piscando antes de acender completamente. Ao contrário da animação, a cor mostra apenas que ele está entre o apagado e o aceso, neste momento. A sequência da composição funciona como um processo de iluminação único, do apagado para o aceso, apenas uma vez. A cena não sugere que o sol volte ao estado anterior, sem a iluminação, pois, segundo Barbieri, a cena dos quadrinhos é uma sequência, ocorrida no tempo de duração mostrada pelas vinhetas. “Uma cena é uma sequência na qual o tempo contado e o que representa tendem a coincidir, ao menos em relação ao tempo interno da cena, isto é, uma sequência na qual o tempo representado tende a não dar saltos” (BARBIERI, 2017, p. 238).

Portanto, tanto a duração de ambas as cenas na webcomic e no livro pode ser diferente para cada interlocutor, assim como a ação também pode ser diferente. Enquanto na webcomic temos um desenho que pisca, até acender completamente, na versão impressa, a imagem acende uma só vez, por completo. De acordo com Cirne (1972), a visão global da página indica a direção da leitura dos quadros, e não há qualquer indicação de que a vinheta do sol aceso siga na direção de leitura para o sol apagado. Portanto, enquanto o verbo de ação da webcomic pode ser entendido como “piscar”, o do livro pode ser entendido como “acender”, logo, há mudança de sentido. Isso acontece, por conta das configurações das materialidades do suporte, que podem ser divididas em acesso e registro, segundo Távora (2012).

Essas materialidades podem estar separadas ou presentes em um mesmo suporte. “Por materialidade de registro define-se a superfície que se presta ao arquivamento de linguagem oral e/ou escrita, consequentemente de gêneros” (TÁVORA, 2012, p.302). Quanto à materialidade de acesso, Távora define como “o dispositivo que permite a atualização de linguagem oral, escrita, visual etc., independentemente de estar conjugada ou não a uma entidade material de registro” (TÁVORA, 2012, p. 302).

No caso, a materialidade de registro da “BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro” é a internet, enquanto a de acesso é o computador do leitor. Já a

materialidade de registro de “Bear – Volume 1” é o material impresso em si. E a materialidade também é o material impresso.

O papel, como materialidade de registro, permite em sua superfície um procedimento em que se arquiva na mesma materialidade em que se dará o acesso à tecnologia de enunciação escrita. Pode-se dizer que, no âmbito da escrita impressa, apesar dos diferentes instrumentos tecnológicos que permitem procedimentos de impressão, o acesso, o registro e a atualização de linguagens e de gêneros se dão numa “mesma” superfície material. (TÁVORA, 2012, p. 302)

É possível compreender que acesso e registros são diferentes na webcomic e os mesmos no livro. Mas isso não basta para compreender os motivos de não ser possível as animações serem publicadas em um suporte, mas não no outro. De acordo com Távora (2012), a resposta para isso está em outro aspecto do suporte, que o autor chama de forma.

Este segundo aspecto do suporte, é a capacidade de configuração sociotécnica que o suporte de acesso permite. Isso significa que a materialidade de acesso é quem dita que tipos de linguagem e gêneros podem ser registrados em determinado suporte. “Uma materialidade de acesso é índice das linguagens que podem ser atualizadas por ela: verbal ou não-verbal” (TÁVORA, 2012, p. 305). Da mesma maneira, é a materialidade de acesso quem determina se a linguagem deve ser oral ou escrita. Por exemplo, em um rádio, a linguagem permitida é a oral e verbal. Não é possível transmitir a um ouvinte do rádio uma foto, apenas a descrição oral e verbal de uma. Da mesma forma que um livro não tem capacidade de passar a um leitor um conteúdo oral.

Isso implica que a animação no formato GIF é possível no suporte digital por uma questão sociotécnica. A materialidade de acesso, no caso o computador, tablet ou smartphone do leitor, precisa ter a capacidade técnica de reproduzir o texto. No entanto, o papel não tem essa capacidade técnica. Não é possível registrar um vídeo em uma folha de papel pelo mesmo motivo de que não é possível registrar um áudio: a configuração formal da materialidade de acesso não possibilita esse tipo de tecnologia.

Ou seja: para que “Bear” fosse registrado em um suporte impresso, houve a necessidade de a autora mudar o conteúdo. Bianca Pinheiro mudou o formato do arquivo, transformou a animação do sol em um quadro estático (escolhendo o frame

mais adequado de acordo com a intenção que quer passar de sentido ao leitor) para que a linguagem ficasse compatível com a materialidade de acesso.

4.4 Intertextualidade em Bear: Zelda

Seguimos agora para a análise de “Bear”. A imagem a seguir (Figura 105) foi publicada como página 38 na webcomic, 40 no livro e será o objeto de estudo desta sessão.

Figura 105 – O prisioneiro



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/post/78543773093/isso-%C3%A9-triste>>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Na primeira vinheta da página, é mostrado um personagem que foi introduzido de forma breve na página anterior e que divide a cela da prisão com Raven e Dimas, em determinado momento da história. A primeira aparição acontece na última vinheta da página 37 (39 no livro) e serve para criar um mistério sobre a figura. Apenas a silhueta é mostrada inicialmente, conforme reproduzido a seguir na Figura 106.

Figura 106 – O prisioneiro misterioso



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/post/77801906051/isso-n%C3%A3o-parece-bom>>
Acesso em 10 de maio de 2019

O personagem é similar ao Link, protagonista da série de série de jogos eletrônicos “Zelda”, criada por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka. O primeiro videogame da franquia foi lançado em 1986, com o título “The Hyrule Fantasy: Zelda No Densetsu”, que foi traduzido para o ocidente como “The Adventure of Zelda”, para o console Nintendo Eletronic System (NES), conhecido no Brasil como “Nintendinho”, da empresa japonesa Nintendo Entertainment. Na história, o protagonista vive no reino de fantasia chamado Hyrule e deve proteger a rainha Zelda do vilão Ganon. Na jornada, o herói encontra diversos itens, personagens místicos e tem acesso a poderes e habilidades. O jogo é considerado um marco, pois trazia mapas extensos, combates dinâmicos e sistema de evolução de personagem inédito. A Figura 107, a seguir, ilustra a tela do jogo eletrônico:

Figura 107 – Link estreia no mundo dos videogames em 1986



Fonte: <[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(video_game))>. Acesso em 17 de maio de 2019.

O sucesso foi tão grande que em 1987 foi lançado o segundo jogo da série, com o nome “Zelda no Densetsu: Rinku no Bouken”, no Japão, e “Zelda II: The Adventure of Link”, no ocidente. Desta vez, o estilo era diferente, focado nos combates e com movimentação 2D, conforme pode ser visto na Figura 108:

Figura 108 – Link em 2D



Fonte: <[https://www.emuparadise.me/Nintendo_Entertainment_System_ROMs/Zelda_II_-_The_Adventure_of_Link_\(USA\)/57547](https://www.emuparadise.me/Nintendo_Entertainment_System_ROMs/Zelda_II_-_The_Adventure_of_Link_(USA)/57547)>. Acesso em 17 de maio de 2019.

Com o passar dos anos, mais jogos da série foram publicados e “Zelda” tornou-se uma das franquias de videogames mais bem sucedidas e populares do mundo. O último da série foi publicado com o título “Zeruda no Densetsu: Buresu obu za Wairudo”, no Japão, e “The Legend of Zelda: Breath of the Wild”, no

ocidente, em 2017, para os consoles Wii U e Nintendo Switch, ambos da Nintendo Entertainment. Uma tela do jogo pode ser vista na Figura 109.

Figura 109 – Link com novo visual em “Breath of the Wild”



Fonte: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/e3/2016/noticia/2016/06/legend-zelda-breath-wild-ganha-trailer-no-evento-da-nintendo.html>>. Acesso em 18 de maio de 2019

Tanto o protagonista Link quanto o personagem que aparece em “Bear” possuem cabelos loiros, orelhas pontudas, camisa de manga comprida por baixo do traje verde, calça de cor neutra e cinto marrom. A seguir (Figura 110), um dos visuais do personagem Link usado ao longo dos jogos:

Figura 110 – Link em um visual “clássico”



Fonte:

<https://vignette.wikia.nocookie.net/zelda/images/a/a4/Link_Wind_Waker_1.png/revision/latest?cb=20090313053552>. Acesso em 17 de maio de 2019

O leitor que não conhece os jogos da série possivelmente não entenderá que a autora do quadrinho citou o personagem Link. O mais natural é que imagine que seja mais um dos personagens criados pela autora para compor a história.

Porém, como o personagem é baseado em outro, que advém de texto anterior, podemos dizer que há, neste caso, uma relação intertextual. De acordo com Cavalcante (2012), as relações intertextuais não acontecem necessariamente de forma explícita.

Nem toda citação vem necessariamente marcada, e o fato de não haver uma evidência tipográfica não faz com que ela deixe de ser uma citação. Nesses casos, o autor considera que seu(s) destinatário(s) terá(ão) condições de recuperar o intertexto, em geral facilmente reconhecível por pertencer a conhecimentos culturalmente compartilhados. (CAVALCANTE, 2012, p.148)

Após uma breve pausa na conversa, na quarta vinheta, o personagem diz que “Tudo começou há cinco anos atrás...” (mantivemos o pleonasma para não alterar o texto do personagem), o que indica que falará, na sequência, de um fato já ocorrido, um passado. Em seguida, uma vinheta, que simula o formato de um pergaminho, coloca imagens e fontes de letra que fogem do estilo que vinha até então compondo a história em quadrinhos. Sem as pistas adquiridas por conhecimento prévio, seria impossível a qualquer leitor entender que este quadro é uma referência a um jogo lançado em 2002, chamado “Zeruda no Densetsu: Kaze no Takuto”, no Japão, e “The Wind Waker”, no ocidente. Na introdução deste jogo, o estilo do desenho (Figura 111) é diferente do que apresentado na imagem anterior do Link:

Figura 111 – Introdução de “The Wind Waker”

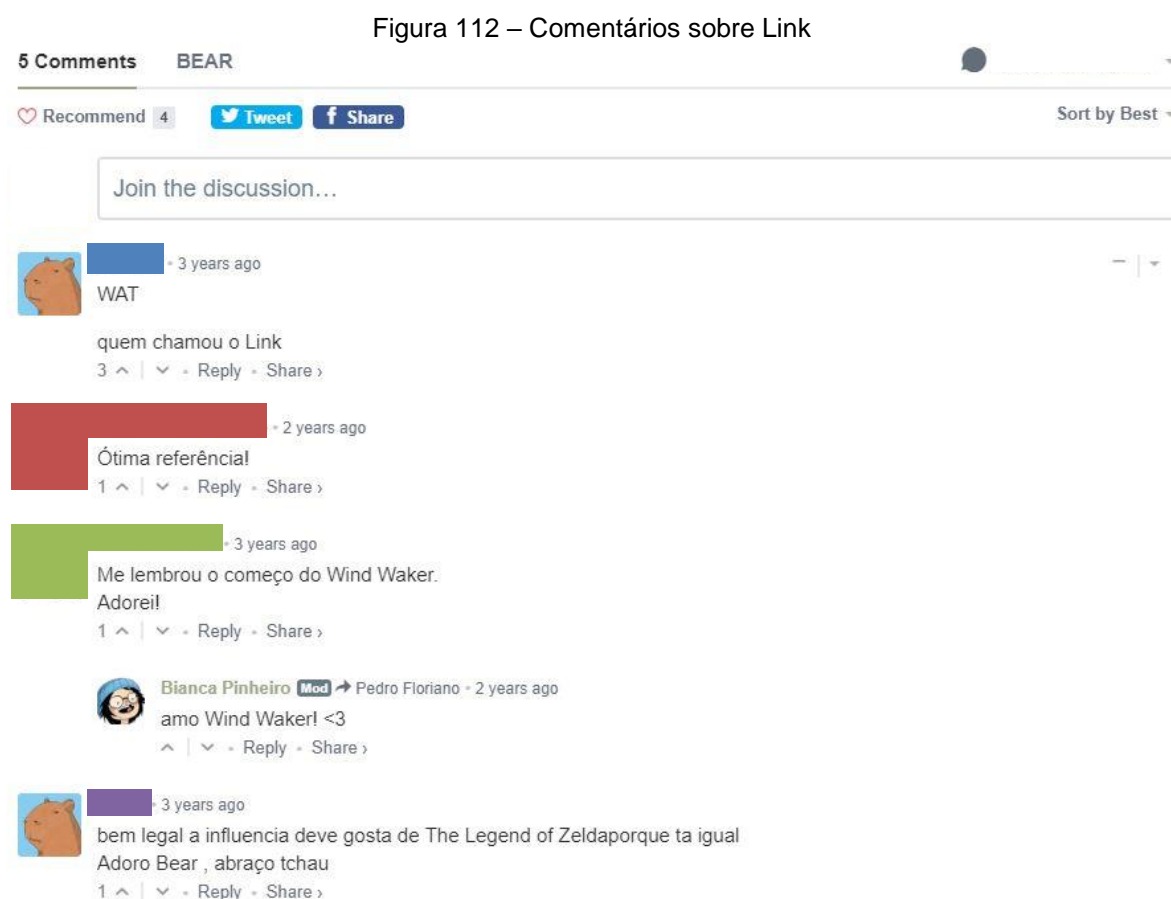


Fonte: <<http://zs.ffshrine.org/wind-waker/img/ww-story4.jpg>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

Neste caso, consideramos que o trecho é uma referência ao jogo, não uma citação. “A referência diz respeito a outro texto sem, necessariamente, haver a citação de um trecho” (CAVALCANTE, 2012, p.150).

Em um suporte digital, com os recursos permitidos pela rede Tumblr, com um suporte de acesso diferente do registro, e que permite a atualização da fala entre

os interlocutores, é possível evidenciar para outros leitores que há relações intertextuais na página. A figura a seguir é a sessão de comentários da página 38 da webcomic. O que segue na Figura 112 é a íntegra dos comentários dos leitores sobre este trecho da história:



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/post/78543773093/isso-%C3%A9-triste>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

Dividiremos esse hipertexto em trechos, começando pela Figura 113, a seguir. Seguiremos a ordem em que aparecem na sessão.

Figura 113 – Primeiro comentário

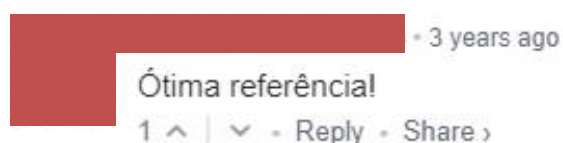


Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/post/78543773093/isso-%C3%A9-triste>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

O comentário da primeira leitora demonstra que possui conhecimento sobre o texto-fonte. Ao falar “quem chamou o Link”, uma das interlocutoras mostra que existe algo no texto que não foi dito, que há mais informações a serem buscadas por quem não entendeu a citação. O comentário que vem a seguir coloca outra pista na comunicação: ela evidenciou aos futuros leitores que existe algo no texto que não foi dito na página.

Evidentemente, quem não conhece a franquia de jogos “Zelda” e Link possivelmente não terá a capacidade de ligar a palavra “Link” ao personagem mostrado. Aos que conhecem a franquia e não haviam percebido a semelhança, o comentário serviu como uma pista a mais para evidenciar a relação intertextual. O que ocorre nesta sessão, de acordo com Elias (2015), é um caso de hipertexto com poliautoria, conforme exposto nas páginas anteriores. O segundo comentário da sessão segue reproduzido na Figura 114:

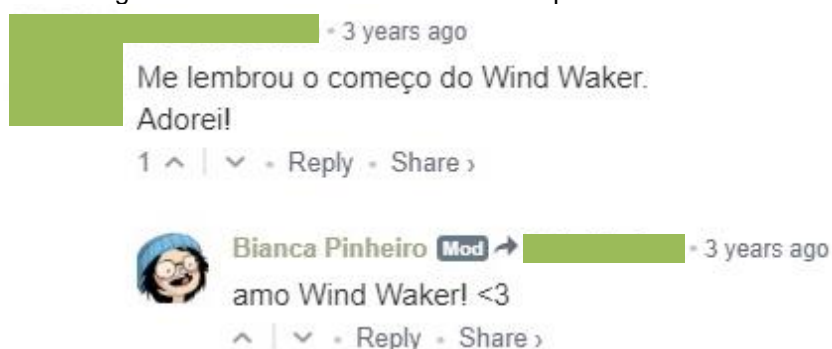
Figura 114 – Segundo comentário



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/post/78543773093/isso-%C3%A9-triste>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

O segundo leitor escreveu “Ótima referência”. Isso indica que ele supostamente entendeu que a autora trouxe informações de um texto-fonte para a página apresentada e, ao mesmo tempo, informa que existe uma relação para outros leitores, sem explicitar esta relação e possivelmente estragar a experiência de outros leitores. Isso mostra que aparentemente o leitor entendeu que houve um texto-fonte evocado na página de “Bear” e conseguiu produzir sentido na situação hipertextual apresentada. O próximo comentário e a resposta da autora, seguem reproduzidos na Figura 115:

Figura 115 – Terceiro comentário e resposta de Bianca



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/post/78543773093/isso-%C3%A9-triste>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

O terceiro leitor vai além. Não somente deixou evidente que a citação da série de jogos foi lembrada por ele, mas também deixou a pista para todos os futuros leitores. “Me lembrou o começo de Wind Waker” evidencia que há mais do que apenas o protagonista da série marcado na página. É uma referência direta a um dos jogos da franquia, e a um trecho em particular. Além disso, há um comentário da autora da webcomic que possivelmente confirma que houve a relação intertextual. Quando diz “amo Wind Waker”, Bianca Pinheiro, aqui no papel de participante da coautoria do hipertexto, explicita que há em seu conhecimento de mundo a franquia de jogos. Isso pode evidenciar que a autora usou a abertura do jogo para montar a página da webcomic. O quinto comentário da sessão segue, reproduzido na Figura 116:

Figura 116 – Quinto comentário



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/post/78543773093/isso-%C3%A9-triste>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

O quinto leitor diz “bem legal a influencia deve gosta de The Legend of Zeldaporque ta igual” (sic). Este comentário também remete à franquia de jogos. Portanto, neste comentário, existe o nome da franquia, do protagonista e o nome do jogo em que a autora possivelmente homenageou na página.

A troca de mensagens entre os coenunciadores traz pistas a outros leitores de um possível texto-fonte. Não foi apenas um comentário que indicou que há uma

possível relação intertextual na página. Inclusive, a própria autora ajuda a chegar a essa conclusão, pois confirma que conhece e que gosta do possível texto-fonte. Na webcomic, quando uma pessoa faz um comentário, todos os futuros leitores da história têm acesso quando leem pelo mesmo suporte. Ou seja, todos os futuros coenunciadores, ao entrarem no site, têm acesso ao que outros comentaram anteriormente. Isso não é possível no suporte impresso. É evidente que se um livro for marcado com comentários, os próximos leitores deste exemplar terão acesso, mas, ao marcar um livro, apenas um ficará marcado. Essa interação é muito menos evidente no suporte impresso, enquanto na webcomic ela é, inclusive, estimulada pela autora e, de certo modo, passa a integrar a narrativa.

Outra evidência de que o personagem veio de um texto-fonte fora de “Bear” está na sessão “Personagens” do site. Vê-se a Figura 117, a seguir:

Figura 117 – Personagem “Menino Lelda”



Fonte: <<https://bear-pt.tumblr.com/personagens>> Acesso em 17 de maio de 2019

Na página “Personagens”, da webcomic, há outra pista de que a autora se inspirou na franquia para criar o personagem. Ela chama o prisioneiro de “menino Lelda” e que ele faz cosplay (se fantasia e interpreta) do herói Zink. Uma simples troca de primeira letra das palavras “Zelda” (Lelda) e “Link” (Zink).

Considerando todas essas pistas, é possível compreender que os hipertextos da webcomic evidenciam que há uma relação intertextual neste momento da narrativa. Para os leitores que conhecem a franquia de jogos, é uma forma de se sentirem familiarizados com o personagem. Para quem não conhece, as pistas ajudam a se situar. No caso desta história, não conhecer o personagem que deu origem ao derivado, ou seja, não conhecer o Link, de Zelda, que deu origem ao Menino Lelda, não interfere na compreensão da narrativa. A autora deu uma personalidade própria ao personagem derivado e, apesar da relação intertextual, não é preciso ter um entendimento sobre o texto-fonte para entender a webcomic.

Isso é positivo na adaptação para o suporte impresso, já que em “Bear – Volume 1” não há pistas que evidenciam a relação intertextual para quem não conhece a franquia de jogos. O leitor que não possui conhecimento prévio não teria pistas de que tanto o personagem quanto a passagem de flashback são uma relação intertextual. Vê-se a Figura 118, a seguir:

Figura 118 – Primeira aparição do “Menino Lelda” no suporte impresso



O suporte de acesso não tem capacidade técnica para condicionar interações de muitos leitores em um único ambiente. Para interagir com outros leitores da obra, haveria a necessidade de escrever no livro, alterando a arte da obra original ou que o interlocutor procurasse essas pistas fora do suporte de leitura para entender ou aproveitar melhor a obra lida:

Como o hipertexto oferece uma multiplicidade de caminhos, cabendo ao leitor incorporar ainda outros caminhos e inserir informações novas, ele passa a ter um papel ainda mais ativo e oportunidades ainda mais ricas que o leitor do texto impresso (KOCH, 2015, p. 83-84)

Esta página apresentou possibilidades de leitura diferentes da webcomic em relação ao suporte impresso. Isso é possível, pois, no ambiente *on-line* na webcomic, existe uma sessão de comentários que permite a interação e a concretização da poliautoria e de politematicidade no hipertexto. Este princípio é tido como um dos mais importantes na construção de um hipertexto, conforme vimos em Xavier (2010), Elias (2015), Koch (2015) e Barton e Lee (2015). Sem a tecnologia oferecida pelo suporte, isso não seria possível. Neste caso, a interatividade foi a característica principal deste hipertexto, não a não linearidade. Todos os poliautores se mantiveram no tópico da intertextualidade.

Elias (2015) e Xavier (2010) acreditam que a estrutura de um hipertexto só é possível graças à conectividade, que por sua vez, só é possível graças às tecnologias de programação. É evidente que os leitores podem optar por ler ou não a sessão de comentários, podem compreender ou não que o personagem apresentado carrega uma relação com um texto-origem. Porém, existe a possibilidade de mudança na formação de sentido evidenciada por um hipertexto que traz autores múltiplos e que, juntos, apresentam pistas novas. Isso ocorre, evidentemente, no suporte digital.

No caso do livro, um leitor que não tenha sequer a ideia de que o personagem pertence a um jogo eletrônico apenas entenderá a citação caso converse com outro leitor, com a autora ou com outros interlocutores sobre a obra, em um ambiente que não é o suporte em que ele acessou o texto.

Ou seja, o que difere de forma mais evidente a possibilidade de diferentes formações de sentido nesta página da obra, se compararmos a webcomic ao suporte impresso, é a interação. Esta só é possível na versão digital graças à possibilidade de atualização, que, por sua vez, só é possível porque o suporte de

registro e de acesso são diferentes e que existe um arquivo que pode ser acessado por qualquer suporte que tenha conexão da internet e requisitos mínimos de sistema para a visualização do texto. Cada leitor acessará o texto em um dispositivo particular e pode atualizar esse texto, ou seja, fazer um registro novo, por meio deste dispositivo também.

Na versão impressa, o suporte não permite esse grau de interação, pois não há a possibilidade de atualização do texto para todos os futuros leitores de “Bear – Volume 1”. Existe, sim, a possibilidade de atualizar um exemplar do livro por vez, mas não de todos ao mesmo tempo. O grau de interação é menor devido à incapacidade técnica do suporte livro de atualização do texto multimodal em larga escala após ter sido impresso. O suporte é fundamental para a estrutura hipertextual e gera diferentes possibilidades da formação de sentido.

É preciso destacar que a autora fez a relação intertextual de modo que o não conhecimento do texto-fonte não interfira na compreensão da história. Ou seja, a hipertextualidade na webcomic evidencia que existe a relação intertextual, mas não muda o rumo da história.

4.5 Enigma da Capivara

Nesta sessão, analisaremos o trecho da obra “Bear”, publicado na página 22 da webcomic (24 no suporte impresso), que segue na Figura 119. Faremos uma comparação desta passagem da história conforme apresentada no suporte digital e no impresso. Selecionamos esta parte da história, pois acreditamos que as pistas deixadas nos diferentes suportes podem acarretar diferenças para a formação de sentido do texto pelo leitor.

Figura 119 – O enigma da Capivara



Fonte: < <http://bear-pt.tumblr.com/post/66086881524/leite-enigma-ser%C3%A1-que-faz-bem-pro-est%C3%B4mago> >. Acesso em 17 de maio de 2019.

Em determinado momento da história, Raven e Dimas estão no bar da personagem Dona Capivara. Ela se propõe a ajudar os protagonistas, desde que resolvam a charada: “Um macaco fazendeiro caminha para casa na companhia de uma raposa, uma galinha e um saco de grãos. Para chegar lá, eles precisam cruzar um rio, mas o macaco é o único que sabe utilizar o barco que fica nesse rio. E ele só pode levar uma companhia consigo de cada vez. Mas veja bem, se a raposa for deixada sozinha com a galinha, ela comerá a galinha. E se a galinha for deixada sozinha com os grãos, ela comerá os grãos. Quantas viagens o macaco terá que fazer para cruzar o rio sem que ninguém seja comido no processo?”. O texto foi publicado igual em ambos os suportes. Como vimos até ao longo deste estudo, a webcomic traz uma sessão de comentários, reproduzida na Figura 120:

Figura 120 – Duas respostas diferentes para o mesmo enigma

4 years ago

7 (contando idas e voltas), mas você até ajudou colocando a ordem certa! hehehe

- 1 - vai com a galinha
- 2 - volta só
- 3 - vai com a raposa
- 4 - volta com a galinha
- 5 - vai com os grãos
- 6 - volta só
- 7 - vai com a galinha.

Mas se você quiser pegar no pé de alguém... pode falar 1! Pois a viagem só vai acabar quando o macaco chegar em casa!

:P

2 ^ | v - Reply - Share >

 **Bianca Pinheiro** Mod → Rafael - 4 years ago

muito bom!

^ | v - Reply - Share >

4 years ago

4, se não contar as voltas

- 1 - Pega a galinha, volta sozinho
- 2 - Pega o saco de grãos, volta com a galinha
- 3 - Pega a raposa, volta sozinho
- 4 - Pega a galinha e chegou

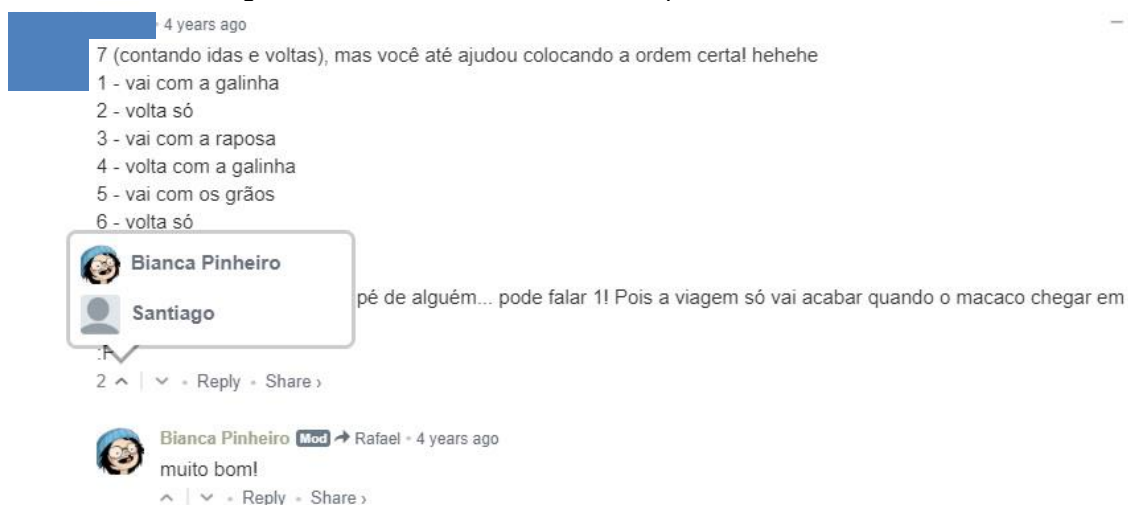
1 ^ | v - Reply - Share >

Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/post/66086881524/leite-enigma-ser%C3%A1-que-faz-bem-pro-est%C3%B4mago>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

O primeiro leitor propõe uma solução para o enigma proposto pela Dona Capivara. A resposta dita é que são necessárias sete viagens para resolver o problema do fazendeiro. Na sequência, a autora da história comenta “muito bom”, o que pode indicar que leitor acertou a resposta, ou que está no caminho certo.

Já o segundo leitor traz outra resposta. Ele informa que são necessárias quatro viagens, sem contar as voltas. Uma condição que o enigma não permite e que, de acordo com o texto do primeiro leitor, é importante para resolver a questão adequadamente. Este comentário não teve resposta da autora da webcomic. No entanto, é possível supor que ela leu o texto, mas não teve intenção de comentar sobre. Ao colocar o cursor do mouse acima de uma seta que fica abaixo do comentário, é possível ver as pessoas que “curtiram” o comentário, conforme pode reproduzido a seguir, na Figura 121:

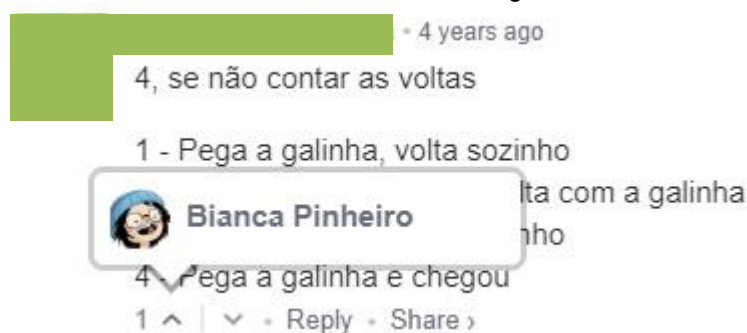
Figura 121 – Bianca Pinheiro curtiu o primeiro comentário



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/post/66086881524/leite-enigma-ser%C3%A1-que-faz-bem-pro-est%C3%B4mago>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

No caso do primeiro comentário, dois leitores deram a curtida. Não é possível confirmar se ambos leram, mas é possível, ao menos, supor. Na Figura 122, a seguir, apresentamos a quantidade de curtidas do leitor seguinte.

Figura 122 – Bianca Pinheiro também curtiu o segundo comentário



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/post/66086881524/leite-enigma-ser%C3%A1-que-faz-bem-pro-est%C3%B4mago>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

Conforme mostrado na imagem, aparentemente Bianca Pinheiro leu o que Pedro escreveu, mas apenas para Rafael ela deixou uma mensagem de aprovação, o que mostra que aparentemente o primeiro está correto quanto à resposta para o enigma. O princípio da hipertextualidade de atualização do texto e de construção por diversos coautores permitiu, neste caso, que uma resposta a um enigma proposto dentro da história fosse respondido fora dela e que outros leitores tivessem acesso a essa informação antes de ler a página seguinte. Novamente, é preciso ressaltar que

o fato de a resposta estar na sessão de comentários não significa que todos os leitores seguintes farão a leitura da resposta, mas é uma possibilidade existente e que só é possível graças às capacidades tecnológicas do suporte em atualizar um texto e trazer interação entre leitores. Portanto, no caso da webcomic, a solução para o enigma aparece na mesma página, colocada por outro coenunciador, em um texto apenas escrito, e não multimodal, como é a história em quadrinhos, e confirmada pela autora, também usando apenas o recurso verbal

Já na publicação no papel, não existe o espaço dedicado a comentários de leitores. A narrativa segue sem as opiniões expostas de outros leitores/autores. O momento em que a Dona Capivara faz o enigma, assim como na webcomic, é a última vinheta da página. A continuação da história segue na página 25 de “Bear – Volume 1”. A seguir, o trecho em que o urso anuncia que sabe como solucionar o enigma, na Figura 123.

Figura 123 – Dimas sabe a resposta



Fonte: <<http://bear-pt.tumblr.com/post/66771681609/resolvido>>. Acesso em 17 de maio de 2019.

A fala do personagem “serão sete viagens” é o décimo segundo quadro da página. A solução em si é dita no quadro número 13 da página e a confirmação de que a resposta está correta vem no quadro 14. Antes da resposta, é mostrado um diálogo entre a capivara e a garota, enquanto o urso, sentado, se esforça para resolver o caso.

No suporte livro, na mesma materialidade em que é feito o registro do texto é feito o acesso. Logo, não há um canal de comunicação direto em que todos os leitores da obra possam comentar em um mesmo ambiente. Para que haja troca de ideias entre os conenunciadores, é preciso haver uma interação fora do suporte de acesso. Por exemplo, para conversar sobre a obra, um leitor precisa interagir com alguém, seja por algum canal on-line, seja pessoalmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, estudamos especificamente uma história em quadrinhos publicada em dois diferentes suportes. Originalmente como uma webcomic, “Bear” apresentava uma composição tradicional de histórias em quadrinhos, mas que, em determinados momentos, trazia consigo animações e em todas as páginas existia a possibilidade de interação entre leitores. Essa obra foi transposta para um suporte com outras configurações. Ele é estático e impossibilita a interação em larga escala entre leitores. No entanto, nossa intenção não era compreender unicamente a obra “Bear”.

Vivemos em um momento marcado pela revolução digital. Há conexão entre partes distantes, mas virtualmente próximas. Nesse cenário, artistas brasileiros optaram para publicar suas histórias em quadrinhos de forma gratuita. Alguns desses materiais foram sucesso de público e crítica e foram publicados também no suporte impresso.

Mas por que pagar para ler uma história em quadrinhos se ela já foi publicada exatamente igual na internet e de graça? Simplesmente, porque a coisa não é bem assim. A mudança de suporte não tem a ver com ler a mesma reprodução, já que a experiência de leitura é diferente. A materialidade da obra influencia inclusive a percepção que o leitor tem sobre ela.

Nossos questionamentos iniciais surgiram quando percebemos que não só as obras publicadas no papel foram para o ambiente virtual, mas que existe uma espécie de “migração inversa”. Por que ela ocorre? Quais as vantagens disso? Passamos a organizar os pensamentos até compreender exatamente o que pretendíamos e o objetivo geral que conduziu todo esse estudo foi compreender o que acontece com uma história em quadrinhos com recursos multimídia quando esta obra migra para o suporte impresso. Nossa hipótese era a de que, neste processo de migração, a história apresenta pistas diferentes para que o leitor forme os sentidos do texto. Ao longo do estudo, acreditamos que a hipótese foi confirmada.

Partimos de quatro objetivos específicos. O primeiro deles era verificar que tipos de mudanças o autor faz no texto durante o processo de migração de suporte. Percebemos que existe a necessidade de certas modificações no texto original. De ordem técnica, há a necessidade de mudança do sistema de cores. Quando publicada no computador, é usado o RGB, enquanto, no papel, é usado o CMYK. A

cor percebida pela autora em uma tela luminosa deve ser adaptada para a impressão.

Outra mudança obrigatória na troca de suporte foi a de transformar as animações em quadros estáticos. A escolha da autora foi transformar todas as vinhetas animadas da mesma forma. A quantidade de quadros da webcomic foi mantida no suporte impresso. Isso implicou em escolhas de qual desenho da animação utilizar que permitissem uma análise comparativa. Um dos momentos da história que analisamos neste trabalho foi o sol desenhado pela protagonista. Em dado momento, ele aparece como piscante na webcomic. Para o papel, a autora preferiu transformar esse desenho em um sol em processo de iluminação. Nem completamente apagado, nem completamente aceso.

Há outros casos de animações feitas com manutenção do desenho, com trocas de cores na webcomic, como na página 52, passada para a 54 do impresso, em que quatro vinhetas alternam de cor entre verde, amarelo e azul. No impresso, o efeito luminoso perde o impacto, mas a sequencialidade das cores da webcomic é mantida. Não fizemos a análise de todas essas adaptações, pois preferimos escolher alguns cujas análises dessem conta de exemplificar as mudanças na migração de suporte.

Outra escolha feita foi de colocar a numeração de páginas no suporte impresso. Enquanto apenas uma página da webcomic vinha com essa indicação, com uma frequência maior apareceram no papel. Não é possível precisar, no entanto, qual o motivo de isso ter acontecido.

Nosso segundo objetivo específico foi evidenciar a importância do suporte para a linguagem das histórias em quadrinhos. Optamos por apresentar uma linha história do conceito suporte, desde os primeiros estudos da linguagem, até as teorias que foram base teórica para este trabalho. Mostramos também a história das webcomics no Brasil e no mundo, além de teorias sobre a linguagem apresentada nas histórias em quadrinhos.

O terceiro objetivo específico era observar como a interatividade entre autor/leitor e leitor/leitor pode alterar o sentido do texto. Para isso, analisamos alguns trechos em que a troca de mensagens entre interlocutores pode trazer novas informações para o leitor. Acreditamos que isso deixou evidente que os hipertextos podem entregar pistas diferentes aos leitores e alterar a formação de sentido do texto. Tanto no caso do enigma da Dona Capivara quanto na participação do Menino

Lelda, as pistas deixadas por interlocutores podem afetar a história para leitores seguintes. Há também casos na história em que existem relações intertextuais, em que personagens de outras obras aparecem em “Bear”, mas que não são compreendidos por outros leitores. Nestes casos, acreditamos que, tanto no papel quanto na webcomic, os leitores podem deixar essa relação passar e não entender quem é o personagem apresentado. Por isso, quando há uma evidência deixada por outro interlocutor, isso pode alterar a formação de sentido.

Nosso quarto objetivo específico foi compreender como o leitor forma o sentido nos dois suportes. Para isso, emprestamos teorias da Linguística Textual. Evidenciamos que para compreender o texto, é preciso passar por um processo cognitivo de interpretação. O leitor deve ativar seus conhecimentos linguísticos e de mundo para inferir sentido ao que foi lido. Pistas diferentes fazem que o leitor tenha um entendimento diferente do texto. Outro processo para a formação de sentido é a harmonização do que é de conhecimento prévio do leitor e o que é novo. Vimos na webcomic que, durante o uso do poder da protagonista Raven pela primeira vez na história, a animação trouxe uma informação que o leitor carregou e, quando o urso informa que o desenho dela se mexe, isso é uma informação já conhecida pelo leitor. No suporte impresso, sem animação, a fala do urso destoa, já que é uma informação nova que não trouxe pistas anteriores que remetiam a isso. Logo, o sentido não está no texto, mas o processo de sua formação é realizado a partir dele.

As estratégias para formar o sentido são formuladas a partir de pistas deixadas no texto. É como descrever um personagem famoso. Para um leitor de histórias em quadrinhos, dizer simplesmente “dentuça” pode levar a crer que a descrição seja sobre a personagem Mônica, mas dizer essa palavra, por exemplo, para uma pessoa que não é do Brasil, que não conhece a personagem, é muito difícil que ele faça a associação.

Logo, acreditamos que o leitor constrói sentidos diferentes ao ler “Bear” no suporte digital e no impresso. Isso acontece porque as pistas são diferentes e até o manuseio da materialidade é outro. O que evidencia o fato de que o suporte é fundamental para a construção de sentido de um texto.

Existem diferenças nos textos dos dois suportes e além das utilizadas no capítulo de análises deste trabalho. Por exemplo, entre o prólogo e o capítulo 1 da webcomic, há uma página de separação. No livro, o fim do prólogo acontece na

página 12 e o capítulo 1 inicia na página 13. A divisão é menos marcada e mais abrupta.

Os paratextos também são diferentes. Os conteúdos fora da narrativa principal não foram mantidos no suporte impresso. Uma explicação sobre os personagens não aparece no papel, da mesma forma que o conteúdo dos materiais extra de “Bear – Volume 1” são exclusivos para seu suporte.

Também buscamos evidenciar a importância do suporte para a linguagem das histórias em quadrinhos. Todos os pesquisadores que apresentamos no capítulo sobre suporte apresentaram argumentos de que não há um texto sem um suporte para fixá-lo. Claro que não seria diferente com as narrativas gráficas, que tiveram sua linguagem construída ao longo dos anos no papel, um suporte estático. Vimos também que as primeiras experiências com webcomics se baseavam em um formato similar ao de histórias em quadrinhos publicadas em papel, como tiras ou cartuns.

No entanto, com o avanço da tecnologia, animações, trilhas e efeitos sonoros passaram a ser utilizados em quadrinhos digitais. As especificidades técnicas do suporte são fundamentais para saber quais os limites de recursos são possíveis nas obras. No caso de “Bear”, as animações não puderam ser passadas para o papel, logo o suporte já se mostra como fundamental fator para construção da história.

Existem diversos outros pontos que poderiam ser abordados neste estudo. Fizemos a análise da migração comparando a webcomic acessada por meio do navegador Google Chrome de um computador. Quando a história é lida em um smartphone ou tablet, existem outras diferenças, como o uso de hashtags e ausência de comentários, com possibilidade de compartilhamento da página para as redes sociais. Ou seja, mais diferenças. Por isso, focamos em dois suportes apenas, e fizemos quatro análises para buscar respostas para nossas questões, do contrário seriam virtualmente muitas as comparações e mudanças.

Compreendemos que possam surgir novas questões com nosso estudo. Por isso, acreditamos que o assunto não foi esgotado, e que outras obras possam trazer ainda novos aspectos durante a migração de suporte. Webcomics publicadas nas redes sociais, carregadas de contexto social, como críticas a políticos, por exemplo, quando veiculadas em compilações impressas, sem os comentários de leitores, podem perder o sentido que o autor teve como intenção? Existem outras perguntas a serem feitas e respostas a serem procuradas.

REFERÊNCIAS

- 2018 **Comic Book Sales to Comics Shops**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2018.html>. Acesso em: 14 maio 2019.
- ABRAMS, Pete. **Sluggy Freelance**. 25 ago. 1997. Webcomic. Disponível em: <http://archives.sluggy.com/book.php?chapter=1#1997-08-25>. Acesso em: 18 maio 2019.
- ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. 5ª reimpressão. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. 256 p.
- ARAÚJO, Antonia Dilamar. *Gêneros multimodais: mapeando pesquisas no Brasil*. In: **Linguagem em Foco**. Vol. 1. Revista do Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada da UECE, p. 13-24, 2011.
- ARISTÓTELES. **Arte retórica e arte poética**. Tradução: Antônio Pinto Carvalho. . ed. Rio de Janeiro: Ediouro, s.d. 304 p.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e a Filosofia da Linguagem**. Tradução: Michel Lahud, Yara Frateschi Vieira. 16. ed. São Paulo: Hucitec, 2014. 203 p.
- BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Tradução: Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017. 264 p.
- BARTON, David; LEE, Carmen. **Linguagem Online**: textos e práticas digitais. Tradução: Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola Editorial, 2015. 272 p.
- BECK, Alexandre. **Armandinho**. 18 nov. 2018. Tira. Disponível em: <https://minasnerds.com.br/2018/11/28/armandinho-e-a-censura-estamos-com-voce-menino/>. Acesso em: 18 maio 2019.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução: Gabriel Valadão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2015. *E-book*.
- BLANC, Antonio. **Conheça a história de quase meio século dos tablets**. [S. l.], 3 fev. 2010. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/tecnologia/hardware-e-software/conheca-a-historia-de-quase-meio-seculo-dos-tablets,9c08fc67b84ea310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>. Acesso em: 18 maio 2019.
- BONINI, Adair. Veículo de comunicação e gênero textual: noções conflitantes. **D.E.L.T.A.**, v. 19, n. 1, p. 65-89, 2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_serial&pid=0102-4450&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 18 de maio de 2019.

BONINI, Adair. Mídia / suporte e hipergênero: os gêneros textuais e suas relações. **RBLA**, Belo Horizonte, v. 11, n. 3, p. 679-704, 2011. Disponível em <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=339829636005>. Acesso em: 18 maio 2019

BORGES, Michel; YABU, Fábio. **Não tá fácil pra ninguém!**, 2013. Disponível em: <http://www.universohq.com/noticias/historia-curta-prepara-fas-para-o-retorno-dos-combo-rangers/>. Acesso em: 18 maio 2019.

BORGO, Érico. **Combo Rangers de volta às bancas em janeiro**. [S. l.], 9 dez. 2002. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/icombo-rangersi-de-volta-as-bancas-em-janeiro>. Acesso em: 18 maio 2019.

BOZZA, Cláudia. **O que é HTML5?**. [S. l.: s. n.], 12 dez. 2011. Atualizado em 22/10/2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2011/12/o-que-e-html5.html>. Acesso em: 10 ago. 2019.

BRITO, Edivaldo. **O que é GIF?**. [S. l.], 30 abr. 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-gif.html>. Acesso em: 18 maio 2019.

BROTHERS, David. **Marvel's digital comics strategy: making sense of the 5 ways to buy**. [S. l.: s. n.], 7 fev. 2011. Disponível em: <https://comicsalliance.com/marvel-digital-comics-buy/>. Acesso em: 10 ago. 2019.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os Quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014. 288 p.

CAMPOS, Luiz Fernando de Barros. WEB 2.0, BIBLIOTECA 2.0 E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO (I): Um protótipo para disseminação seletiva de informação na Web utilizando mashups e feeds RSS. In: VIII ENANCIB – ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 2007, Salvador, BA. **Repositórios [...]**. [S. l.]: X, 2007. Disponível em: <http://200.20.0.78/repositorios/bitstream/handle/123456789/336/GT2--232.pdf?sequence=1>. Acesso em: 18 maio 2019.

CASTRO, Thiago Estevão Calixto de. **Tiras cômicas online: mediação e interações na linguagem das tiras**. 2016. 198 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Tecnologia, Programa de Pós-graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

CAVALCANTE, Mônica Magalhães. **Os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2012. 176 p.

CAVALCANTE, Mônica Magalhães; BRITO, Mariza Angélica; ZAVAM, Aurea. Intertextualidade e ensino. In: MARQUESI, Sueli Cristina; PAULIUKONIS, Aparecida Lino; ELIAS, Vanda Maria (Orgs.). **Linguística Textual e Ensino**. São Paulo: Contexto, 2017. p. 109-128.

CD-I games from The Legend of Zelda series. [S. l.], 22 out. 2018. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/CD-i_games_from_The_Legend_of_Zelda_series. Acesso em: 18 maio 2019.

CHARADEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. **Dicionário de Análise do Discurso.** Tradução: Fabiana Komesu. 3. ed. São Paulo, SP: Contexto, 2016. 560 p. COMPUSERVE. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/CompuServe>. Acesso em: 14 maio 2019.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador.** Tradução: Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: UNESP, 1988. 160 p.

CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos.** 3 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.

DAHMER, André. **Malvados.** 2 mar. 2019. Tira. Disponível em: <https://www.facebook.com/malvadoshq/photos/a.755844811199405/2120714368045769/?type=3&theater>. Acesso em: 18 maio 2019.

DC Nation (2018-) #1. Burbank, California (EUA): DC Comics, Junho 2018.

DEBRAY, Régis. **Curso de Midiologia Geral.** Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. 1. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993. 419 p.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados.** Tradução: Pérola de Carvalho. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015. 392 p.

ECO, Umberto. **Conceito de Texto.** Tradução: Carla de Queiroz. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1984. 213 p.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial:** princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução: Luís Carlos Borges, Alexandre Bloide. 4. ed. rev. e atual. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010. 192 p.

ELIAS, Vanda Maria. Hipertexto e leitura: como o leitor constrói a coerência?. In: CABRAL, Ana Lúcia Tinoco et al (org.). **Leitura, escrita e tecnologias da informação.** São Paulo: Terracota, 2015. p. 53-74.

ELIAS, Vanda Maria; CAVALCANTE, Mônica Magalhães. Linguística textual e estudos do hipertexto: focalizando o contexto e a coerência. In: CAPISTRANO JÚNIOR, Rivaldo; LINS, Maria da Penha Pereira; ELIAS, Vanda Maria (Orgs.). **Linguística Textual:** Diálogos interdisciplinares. São Paulo: Labrador, 2017. p. 317-338.

FARLEY, David. **Doctor Fun.** 24 set. 1993. Webcomic. Disponível em: <https://twitter.com/thisdayincomics/status/911866245007400960>. Acesso em: 18 maio 2019.

FINOCCHI, Leonardo. **Hell NO!: Parte 1-1.** 13 mar. 2017. Webcomic. Disponível em: <https://tapas.io/episode/629318>. Acesso em: 18 maio 2019.

FRADE, Renan. **Http://judao.com.br/comixology-como-matar-uma-bou-idea/#.XOA-JshKjIU**. [S. l.], 26 jan. 2015. Disponível em: <http://judao.com.br/comixology-como-matar-uma-bou-idea/>. Acesso em: 18 maio 2019.

FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2013. p. 15-34.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS**: do suporte papel à rede Internet. 2. ed. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008. 286 p.

FRANCO, Edgar. **HQtrônicas Brasileiras**. [S. l.], 5 nov. 2007. Disponível em: <https://www.bigorna.net/index.php?secao=quadrinhosredondos&id=1194227236>. Acesso em: 18 maio 2019.

FRAZER, JD. **User Friendly**. 17 nov. 1997. Webcomic. Disponível em: <http://ars.userfriendly.org/cartoons/?id=19971117&mode=classic>. Acesso em: 18 maio 2019.

FREIRE, Raquel. **Primeiro CD completa 30 anos de existência; saiba como foi sua criação**. [S. l.], 1 out. 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/10/o-primeiro-cd-completa-30-anos-de-existencia.html>. Acesso em: 18 maio 2019.

GARCIA, Roosevelt. **Os desenhos ‘desanimados’ da Marvel**. [S. l.], 25 fev. 2017. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/blog/memoria/os-desenhos-desanimados-da-marvel/>. Acesso em: 23 fev. 2019.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Tradução: Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012. 314 p.

GARRETT, Felipe. **O que é Tumblr?**. [S. l.], 2 jun. 2016. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2016/06/o-que-e-tumblr.html>. Acesso em: 18 maio 2019.

GENETTE, G. **Paratextos editoriais**. Tradução de Álvaro Faleiros. Cotia: Ateliê Editorial, 2009. 376 p.

GOLDENBERG, Miram. **A arte de pesquisar**. 8. ed. Rio de Janeiro: Record, 2004. 112 p.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Tradução: Érico Assis, Francisca Ysabelle Manríquez Reyes. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015. 184 p.

HANNA, Kátia. Watchmen: Quem formata seu formato? **Anais eletrônicos das 2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**. São Paulo, 2013.

Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/2asjornadas/anais/9%20-%20ARTIGO%20-%20KATIA%20HANNA%20-%20HQ%20E%20LINGUAGEM.pdf>. Acesso em: 21 agosto 2019.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **Introdução à linguística textual**. 2. ed. reimpressão. São Paulo: Contexto, 2017.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça; ELIAS, Vanda Maria. O texto na Linguística Textual. In: BATISTA, Ronaldo de Oliveira (Org.). **O texto e seus conceitos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 31-44.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **Desvendando os Segredos do Texto**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2015. 208 p.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **O Texto e a Construção dos Sentidos**. 10. ed. São Paulo: Contexto, 2016. 168 p.

KOCH, Ingedore Villaça; BENTES, Anna Christina; CAVALCANTE, Mônica Magalhães. **Intertextualidade: diálogos possíveis**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2012. 168 p.

KURZ, Scott. **PVP**. Maio 1998. Webcomic. Disponível em: <http://pvponline.com/comic/archive/1998/05>. Acesso em: 18 maio 2019.

LARSEN, Erik; SIMPSON, Don. **Savage Dragon vs. Savage Megaton Man**, Image Comics, 1993. Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/the-savage-dragon-vs-the-savage-megaton-man-specia/4050-26569/>. Acesso em: 18 maio 2019.

LINK: The Faces of Evil and Zelda: The Wand of Gamelon. [S. l.], 13 maio 2019. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Link:_The_Faces_of_Evil_and_Zelda:_The_Wand_of_Gamelon. Acesso em: 18 maio 2019.

LUIZ, Lucio (Org.). **Os quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2013.

LUNA, Pedro de. HQs digitais e quadrinhos na internet. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013. p. 51-62.

MACHADO, Mateus. **Os “ancestrais” da Mesa Digitalizadora**. [S. l.], 15 out. 2014. Disponível em: <http://www.desenhoonline.com/site/os-ancestrais-da-mesa-digitalizadora/>. Acesso em: 18 maio 2019.

MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de textos de comunicação**. Tradução: Maria Cecília P. de Souza-e-Silva, Décio Rocha. 6 ed. ampl. São Paulo: Cortez, 2013.

MAINGUENEAU, Dominique. **Discurso e análise do discurso**. Tradução: Sírío Possenti. São Paulo: Parábola Editorial, 2015. 192 p.

MALLET, Thiago. **Os Quadrinhos e a Internet: Aspectos e Experiências Híbridas**. 2009. 228 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Artes, Escola de Artes de Belas-artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. A questão do suporte dos gêneros textuais. **DLCV**, v.1, n.1, p. 9-40, 2003. Disponível em: <http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/dclv/article/view/7434/4503>. Acesso em 18 maio 2019.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção Textual, Análise de Gêneros e Compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008. 296 p.

MARINO, Daniela dos Santos Domingues. **Armandinho e a censura: estamos com você, menino!**. [S. l.], 20 nov. 2018. Disponível em: <https://minasnerds.com.br/2018/11/28/armandinho-e-a-censura-estamos-com-voce-menino/>. Acesso em: 18 maio 2019.

MARINO, Daniela dos Santos Domingues. **O mercado de quadrinhos digitais no Brasil em números**. [S. l.], 21 mar. 2018. Disponível em: http://minasnerds.com.br/2018/03/21/o-mercado-de-quadrinhos-digitais-no-brasil-em-numeros/?fbclid=IwAR1SRCwB4QSU_almaLQ4S3vbvXzvQNrRh4ZCdT-dqQtR1v7rueYutxGcPaY. Acesso em: 1º mar. 2019.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005. 228 p.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em Quadrinhos: Impresso vs. Web**. São Paulo: Editora da UNESP, 2008. 112 p.

MIGLIOLI, Sarah; BARROS, Moreno. Novas tecnologias da imagem e da visualidade: GIF animado como videoartee. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, RS, 2013. ANO XVIII | N. 29 | 2013/1.

MILLER, John Jackson. **April estimates: War of the Realms #1 tops 187k copies, Detective #1000 now #2 bestseller of 21st century**. [S. l.], 13 maio 2019. Disponível em: <https://blog.comichron.com/2019/05/april-estimates-war-of-realms-1-tops.html>. Acesso em: 14 maio 2019.

NADAL, João Henrique Duarte. **A cultura do GIF: Reconfigurações de imagens técnicas a partir dos usos e apropriações de narrativas cíclicas**. 2014. 174 p. Dissertação (Mestrado)- Pós-Graduação Strictu Sensu em Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti, Curitiba, 2014. Disponível em: <http://tede.utp.br:8080/jspui/handle/tede/1407#preview-link0>. Acesso em: 18 maio 2019.

OLHAR DIGITAL. **História dos navegadores: do www ao Chrome**. [S. l.], 20 jan. 2009. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/noticia/historia-dos-navegadores-do-www-ao-chrome/7285>. Acesso em: 18 maio 2019.

PAZ, Liber Eugênio. **Tecnologia e cultura nos quadrinhos independentes brasileiros** Tese [doutorado em Tecnologia]. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Curitiba, 2017. Disponível em http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2946/1/CT_PPGTE_D_Paz%2c%20Liber%20Eugenio_2017.pdf. Acesso em: 18 maio 2019.

PESQUISA aponta aumento de 13,5% de pedidos online no primeiro semestre de 2018. [S. I.], 27 nov. 2018. Disponível em: <https://ecommercenews.com.br/noticias/pesquisas-noticias/pesquisa-aponta-aumento-de-135-de-pedidos-online-no-primeiro-semester-de-2018/>. Acesso em: 14 maio 2019.

PETER, Cris. **O Uso das Cores**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2017. 160 p.

PETRIN, Natália. **CD-ROM**. [S. I.], 15 set. 2015. Disponível em: <https://www.estudopratico.com.br/cd-rom/>. Acesso em: 18 maio 2019.

PINHEIRO, Bianca. **Alho poró**. Curitiba: La Gougoutte, 2017.

PINHEIRO, Bianca. **Dora**. São Paulo: Mino, 2016.

PINHEIRO, Bianca. **Mônica: força**. Barueri, SP: Panini Comics, 2016.

PINHEIRO, Bianca. **Mônica: tesouros**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2019.

PINHEIRO, Bianca. **Bear, volume 1**. 2. ed. 1ª reimp. São Paulo: Nemo, 2017. 64 p.

PINHEIRO, Bianca. **Bear, volume 2**. São Paulo: Nemo, 2017. 80 p.

PINHEIRO, Bianca. **Bear, volume 3**. São Paulo: Nemo, 2017. 88 p.

PINHEIRO, Bianca. **BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro**. [S. I.], 2012. Disponível em: <https://bear-pt.tumblr.com/>. Acesso em: 18 maio 2019.

PINHEIRO, Bianca; BERT, Gregório. **Meu pai é um homem da montanha**. Curitiba: ed. dos autores, 2015.

PINHEIRO, Bianca; STELLA, Greg. **As Bruxas Caçadoras de Nordea Mislá**. 26 maio 2018. Webcomic. Disponível em: <https://bruxascacadoras.tumblr.com/post/174273014172>. Acesso em: 18 maio 2019.

PINHEIRO, Bianca; STELLA, Greg. **Eles estão por aí**. São Paulo: Todavia, 2018.

RAMOS, Paulo Eduardo. **Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor**. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 421. 2007. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>. Acesso em: 18 de maio de 2019

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS, Paulo. **Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Devir, 2012.

RAMOS, Paulo. Tiras cômicas na Web. In: LUIZ, Lucio. **Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2013. p. 81-92.

RIBEIRO, Amanda. A vida não desenhada de Jonas: Uma análise dos hiatos dos quadrinhos de Magno Costa. **Anais das 5as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**, São Paulo, 2018. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/5asjornadas/q_linguagem/amanda_ribeiro.pdf. Acesso em: 19 ago. 2019.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel Luiz. As webcomics brasileiras. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2013. p. 35-50.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Webcomics Malvados: tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer**. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba. 2010.

SARDINHA, Claudia. **Entenda os formatos dos arquivos de imagem**. [S. l.], 5 jul. 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/07/entenda-os-formatos-dos-arquivos-de-imagem.html>. Acesso em: 14 maio 2019.

SCURI, Antonio Escãno. **Fundamento da Imagem Digital**. TecGraf. 1999. PUC, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.inf.ufes.br/~thomas/graphics/www/apostilas/CIV2801ScuriImgDigital.pdf>. Acesso em: 08 setembro 2019

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. 2. ed. Curitiba: UTFPR, 2015. 169 p.

SILVEIRA, Stephanie Carlan da; MORISSO, João Gabriel Danesi. O uso de algoritmos na mídia programática. **Parágrafo**, São Paulo, jan./abr. 2018. Disponível em: <http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/710>. Acesso em: 10 ago. 2019.

TÁVORA, Antônio Duarte Fernandes. A subsunção da categoria suporte de gêneros pela noção de interação. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v. 12, n. 1, p. 299-324, abr. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ld/v12n1/v12n1a14.pdf>. Acesso em: 18 maio 2019.

TÁVORA, Antônio Duarte Fernandes. **Construção de um conceito de suporte: a matéria, a forma e a função interativa na atualização de gêneros textuais**. 2008. 183 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Linguística, Programa de Pós-graduação em Linguística, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2008.

THE LEGEND of Zelda (série). [S. l.], 7 abr. 2019. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_\(s%C3%A9rie\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(s%C3%A9rie)). Acesso em: 18 maio 2019.

TOMAZELI, Yedda Carolina Piccoli. **As histórias em quadrinhos e as mídias emergentes**. 2017. 96 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

TRANSFORMICE. [S. l.], 13 maio 2019. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Transformice>. Acesso em: 18 maio 2019.

VERONEZI CAPPELARI, Márcia Schmitt. **Quadrinhos na Internet: abordagens e perspectivas**. Porto Alegre: Asterisco, 2010. 168 p.

WILSON, Ron. **The Thing n. 10**. Estados Unidos da América. Marvel Comics: 1983. Disponível em: https://www.marvel.com/comics/issue/18718/thing_1983_10. Acesso em: 18 de maio de 2019

XAVIER, Antonio Carlos. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antonio Carlos (Orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 207-220.

YABU, Fábio. *Combo Rangers* cancelado. **Omelete**, [S. l.], p. x, 6 fev. 2004. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/icombo-rangersi-cancelado>. Acesso em: 18 maio 2019.

YABU, Fábio. **Combo Rangers**. 1998. Webcomic. Disponível em: <http://www.garotasgeeks.com/a-volta-dos-combo-rangers/>. Acesso em: 18 maio 2019.

ZAGO, Gabriela da Silva. **“Dos blogs aos microblogs: aspectos históricos, formatos e características”**. VI Congresso Nacional de História da Mídia, Niterói (RJ), Brasil, 13 e 16 de Maio. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt>. Acesso em: 10 de agosto de 2019.

ANEXO:
PRÓLOGO E CAPÍTULO 1 DE BEAR

PRÓLOGO









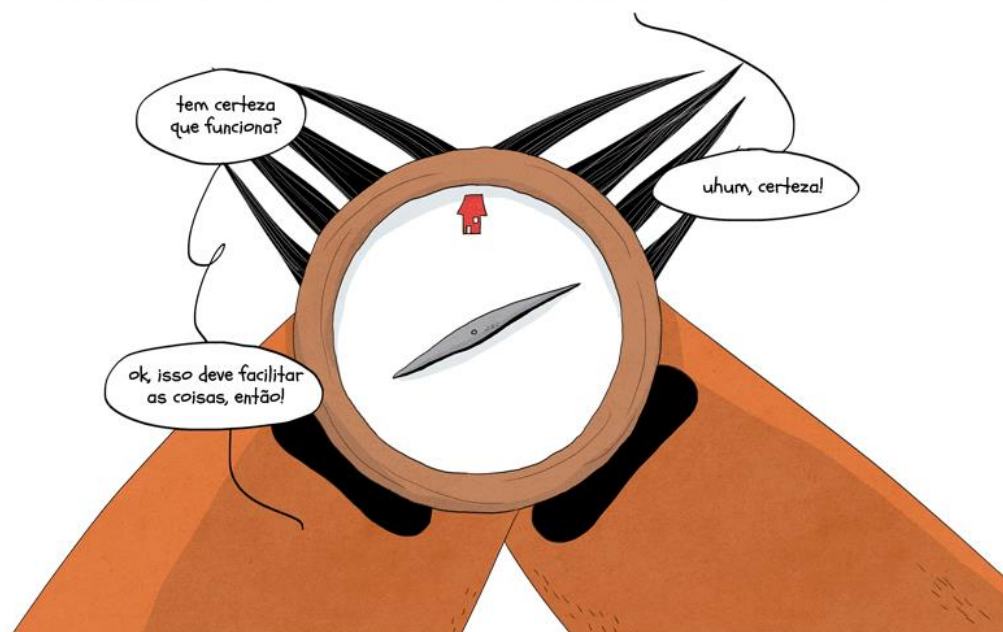














FIM DO PRÓLOGO.



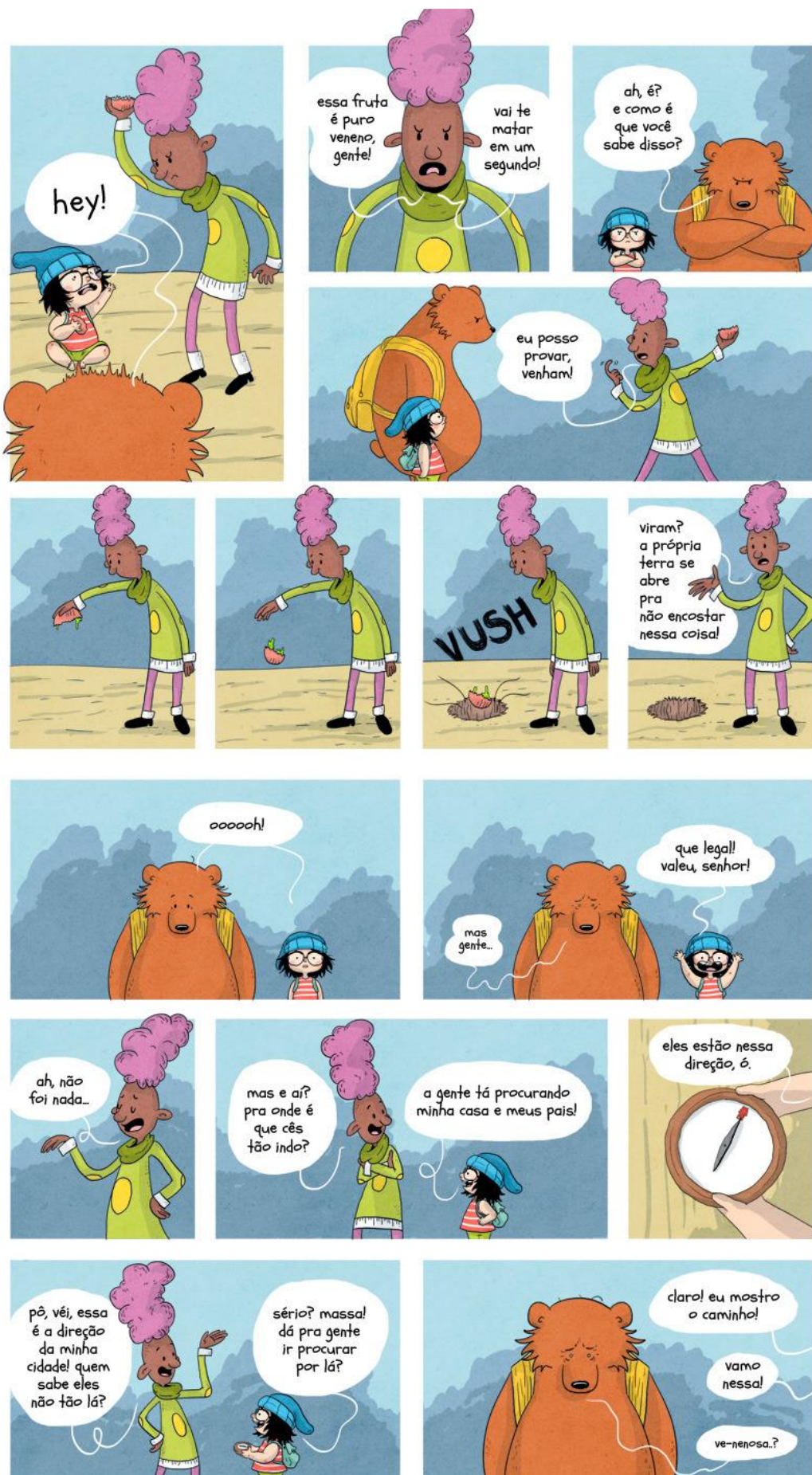
CAPÍTULO UM

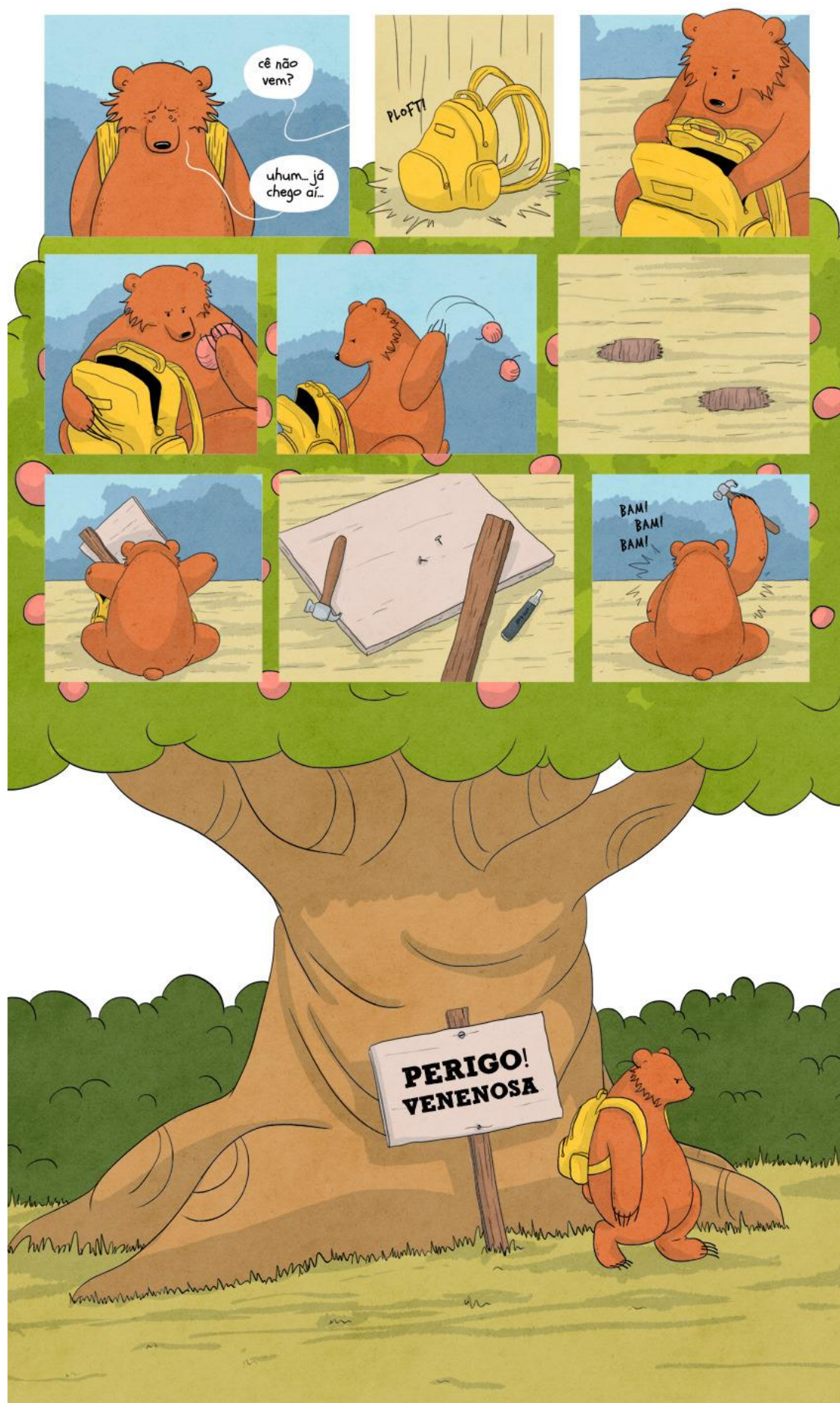


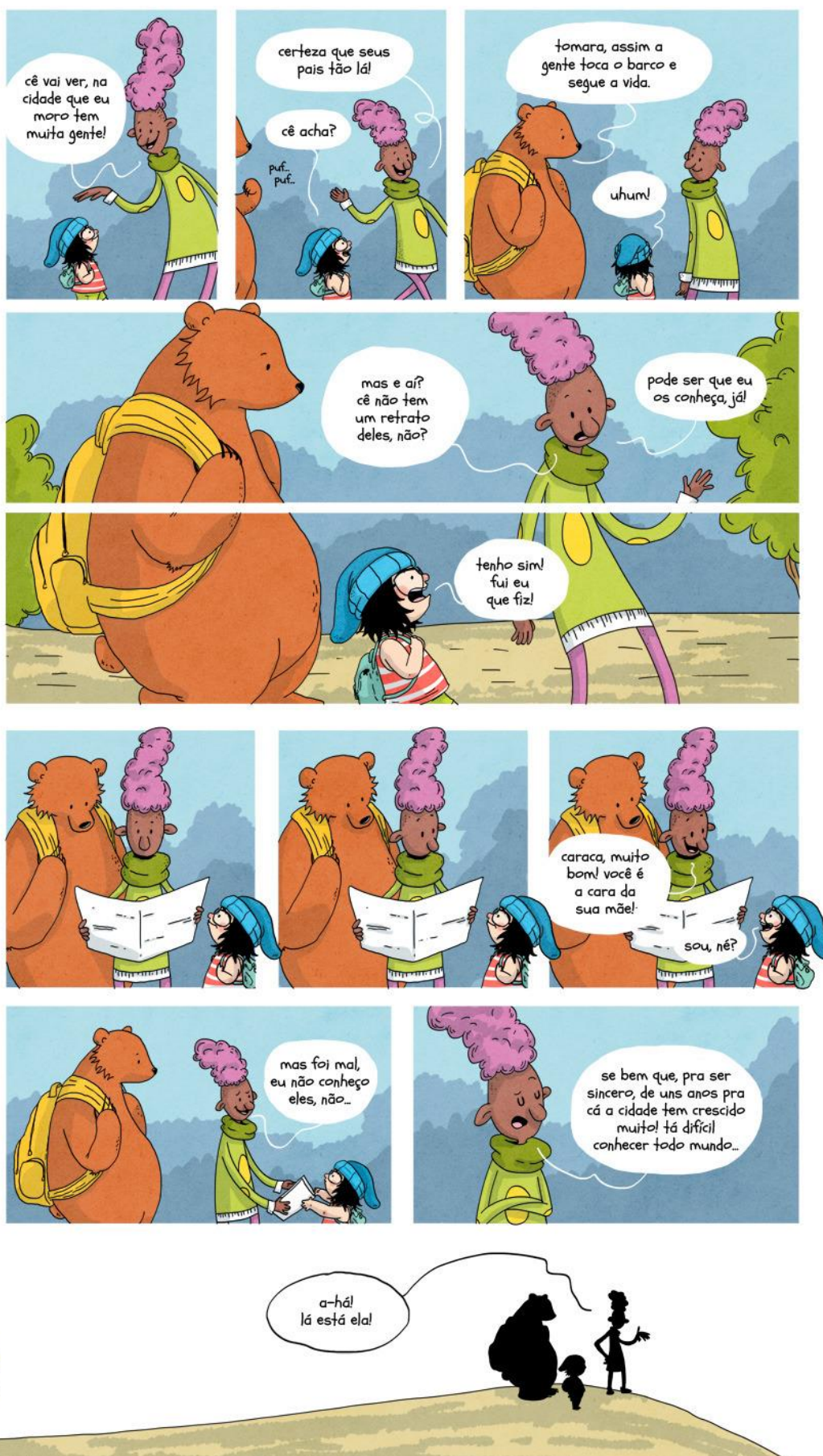




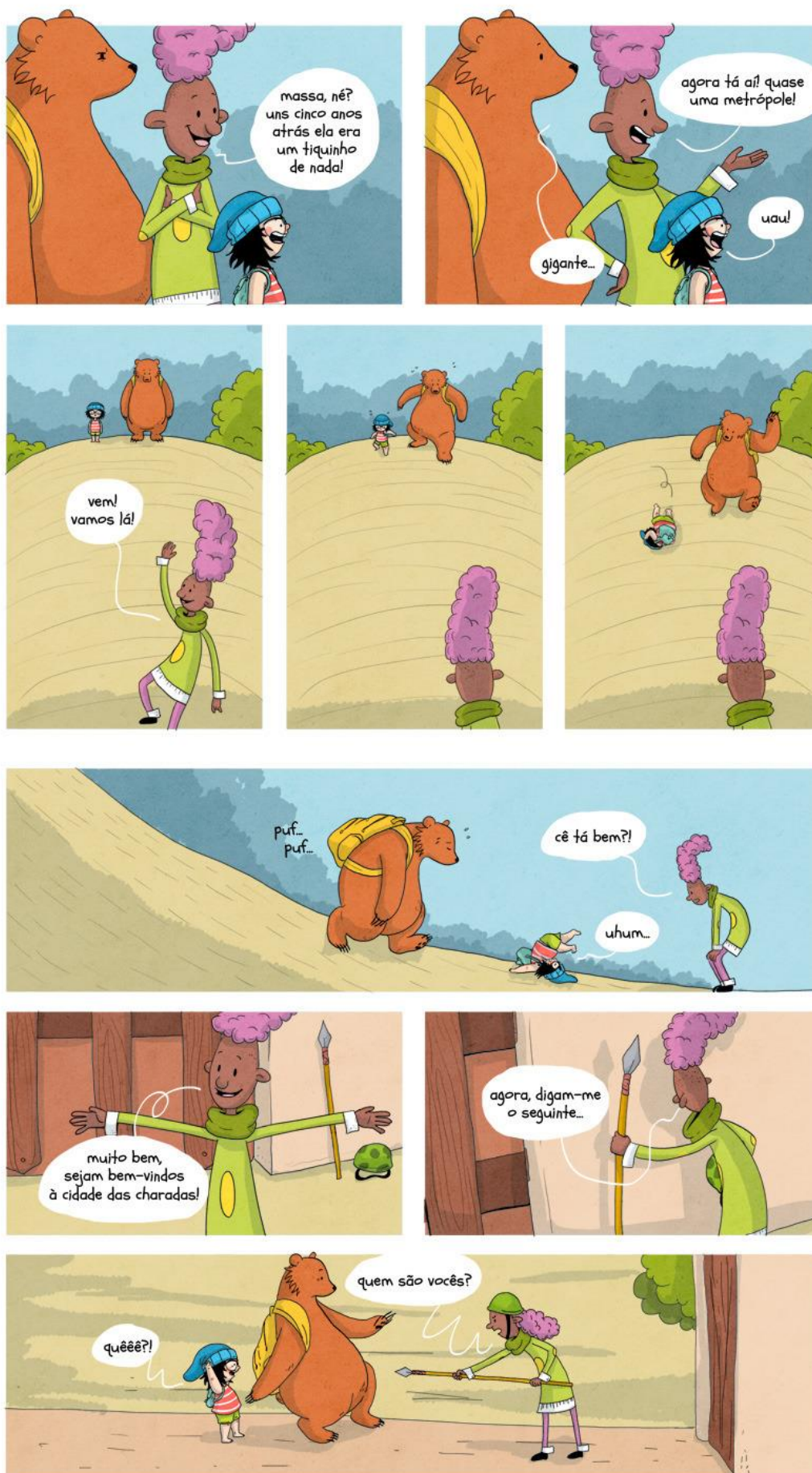




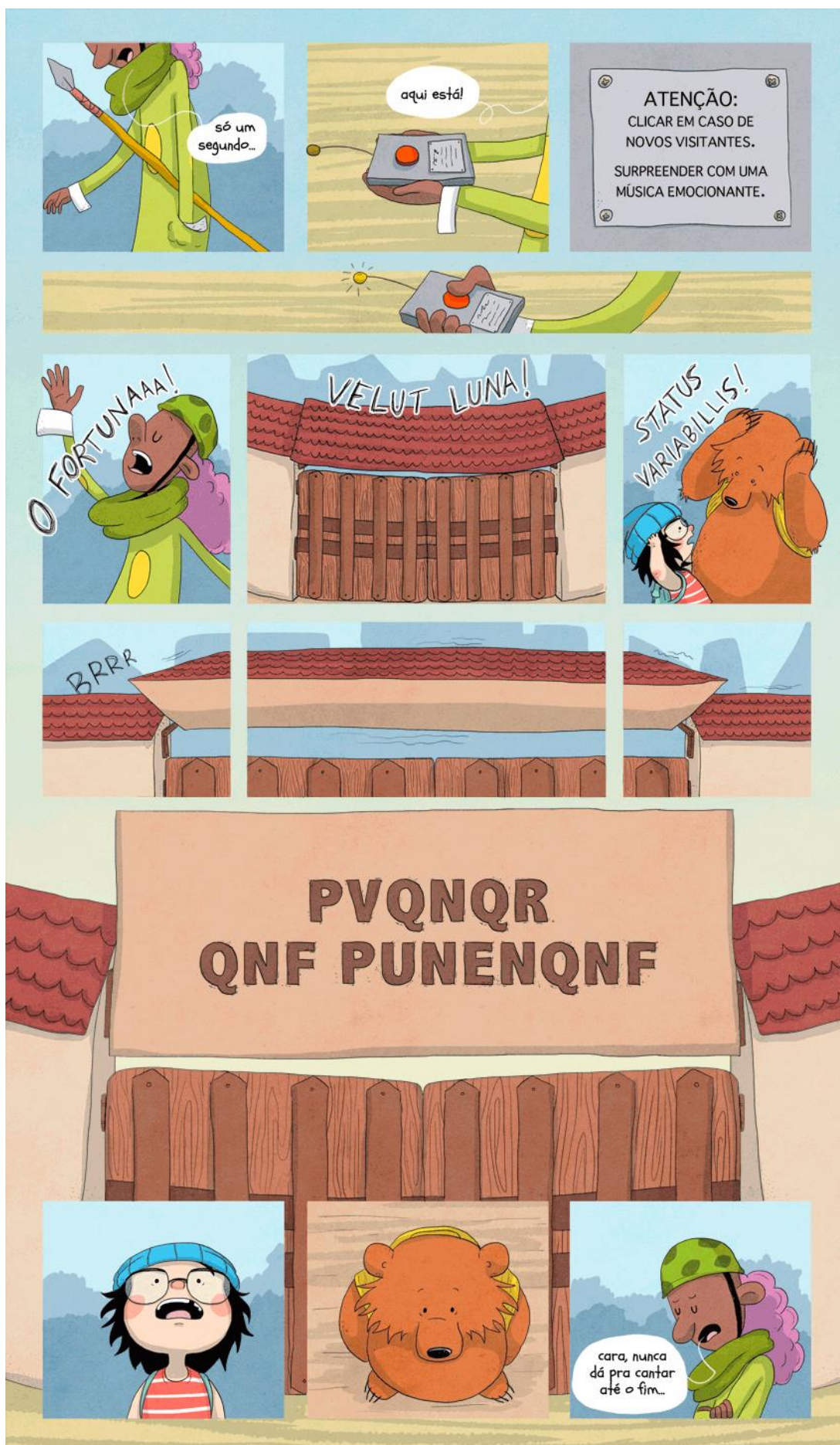
















um macaco fazendeiro caminha para casa na companhia de uma raposa, uma galinha e um saco de grãos. para chegar lá, eles precisam cruzar um rio. mas o macaco é o único que sabe utilizar o barco que fica nesse rio. e ele só pode levar uma companhia consigo de cada vez. mas veja bem, se a raposa for deixada sozinha com a galinha, ela comerá a galinha. e se a galinha for deixada sozinha com os grãos, ela comerá os grãos. quantas viagens o macaco terá que fazer para cruzar o rio sem que ninguém seja comido no processo?





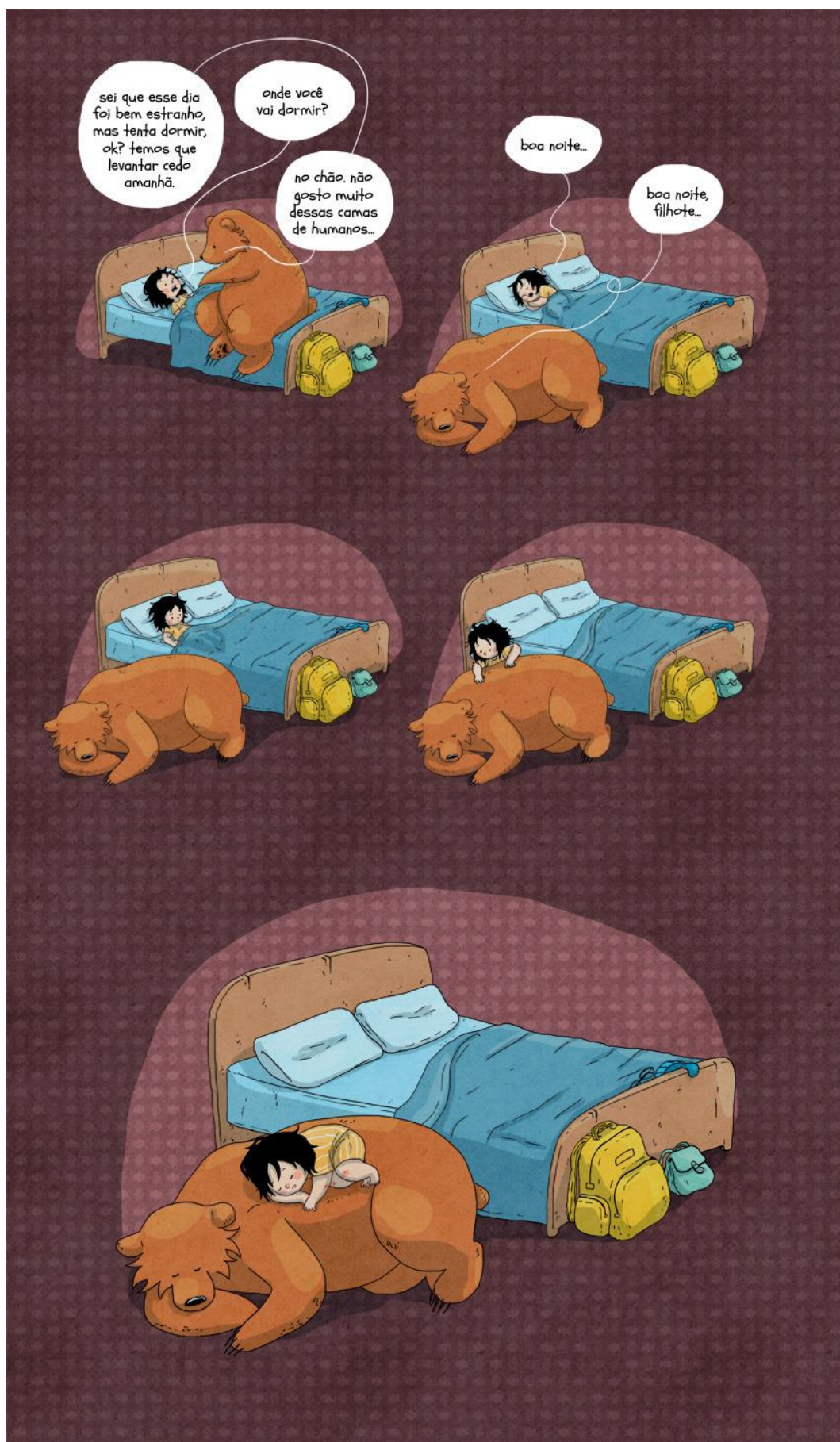










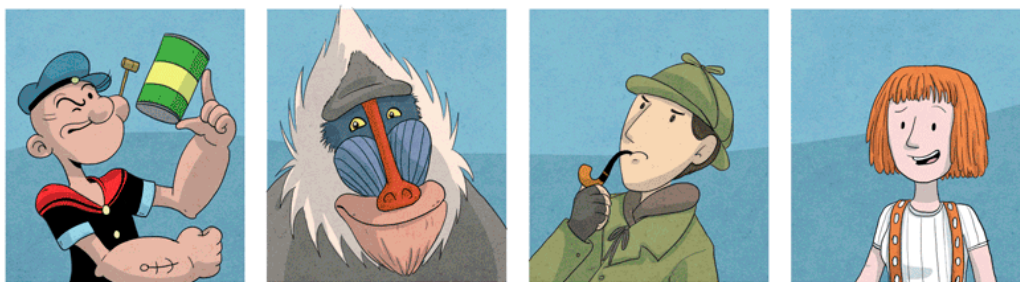




FILHOTES HUMANOS SÃO TERRÍVEIS



e assim eles partiram. os enigmas variavam bastante.



as soluções também.



mas a resposta mais importante... era praticamente sempre a mesma.

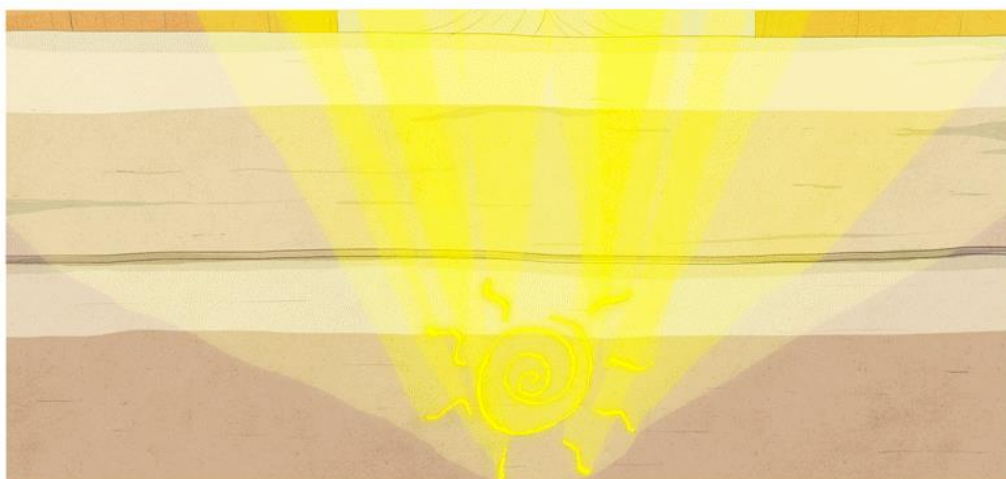


(até que não era mais)





































e então,





















